平成7年8月1日発行(毎月30日発行)第3巻第8号通巻28号 平成5年6月29日第三種郵便物認可

BIBLE OF STREET GAMERS!!

# 月刊 GAME遊II

ゲーム・ユウツウ

祝1周年記念特大プレゼント!

8 AUG

定価500円



## コスプレ天国 Special

超美麗コスプレイヤー達の競演再び!

## 絶対必勝主義

ストリートファイターZERO
セガラリー!
チャンピオンシップ
餓狼伝説3
首領蜂
ストリートファイター ザ・ムービー
ヴァンパイアハンター

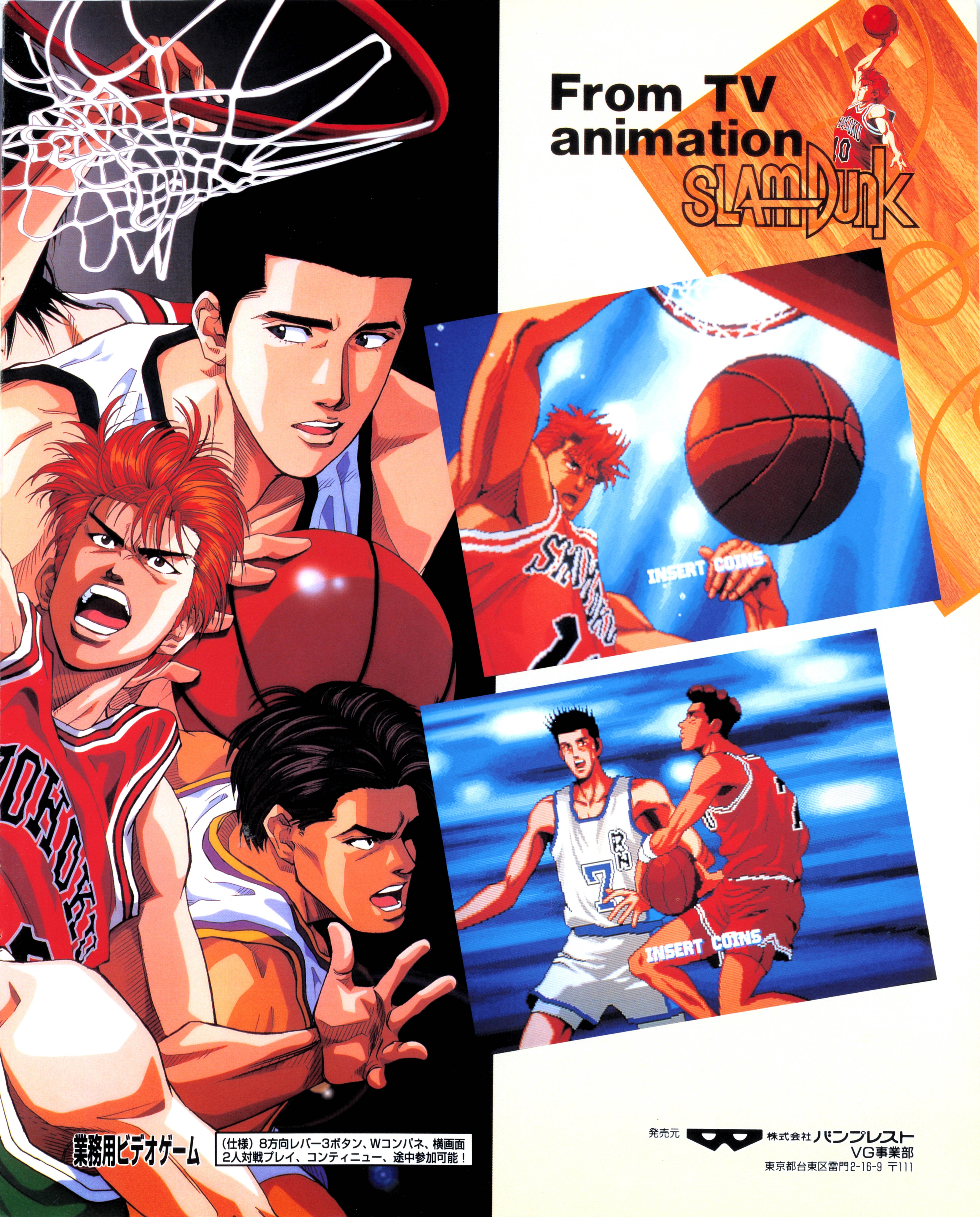
遂に画面写真を初公開!

## RAVERACER

W.F.T公認池袋GIGO!

## 開設!遊II バーチャ道場


BANPRESTO
走れ！跳べ！ダンクをキメろ!!
人気沸騰『スラムダンク』がついにビデオゲームになった!!
Run! Jump! and Dunk!
The new "Slam Dunk" video game!
SUPER SLAMS
スーパースラムズ
©井上雄彦／集英社・テレビ朝日・電通・東映動画
©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
(上記はすべて標準設定です。) ※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。


From TV animation
SLAM DUNK
INSERT COINS
INSERT COINS
業務用ビデオゲーム
（仕様）8方向レバー3ボタン、Wコンパネ、横画面
2人対戦プレイ、コンティニュー、途中参加可能！
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

## 自動車の運転よりも簡単なのだ!!



『バトルテック』が難しいのではと、誤解しているアナタ。ボタンがいっぱいあるからといって、全部使うわけじゃないことを知って欲しい。やってみれば楽しさがわかるぞ!!

**①ジョイスティック**
車でいうとハンドル。メックの進行方向を変える。武器の照準も合わせる。ボタンを押せば武器発射だ。

**②スロットル**
車でいうとアクセル。前に倒せばスピードアップ、手前に引けばダウン。ボタンで前後の進行方向切換え。

**③レーダー**
自分を中心として、どこに敵がいるか表示している。扇形の部分が自分の視界。この中に敵を入れて攻撃。




## バトルテックとは………?

全国の「バーチャルワールド」でプレイできる『バトルテック』。ひとことでいってしまえば、人間同士が操縦するメック(ロボット)が戦うゲーム。コンピューターが操るメックはなく、戦闘は人対人。

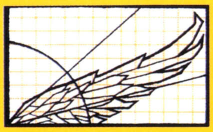
いっけんボタンが多いので難しそうに見えるかもしれないが、左で紹介している3つを理解すればOK!! ほんとうは、自動車の運転よりも簡単なのだ。

それに、誰しも特撮ものや、アニメーションのように「ロボットに乗って戦ってみたい!!」なんて思ったことがあるはず。それをかなえてくれるのが、「バーチャワールド」の『バトルテック』だ。

とにかく、十人十色とはよくいったもの。人それぞれ戦いかたに性格が現れて愉快なのだ。

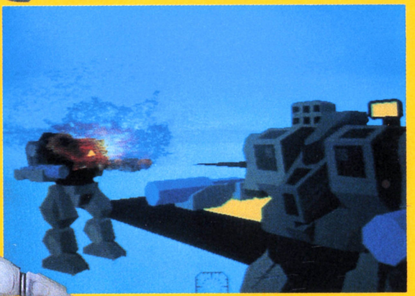


# 決戦!! VIRTUAL WORLD



バトルテック全国普及委員会

**「難しそう…」なんていってる場合じゃない。とりあえずプレイしなけりゃ始まらない!! 今ここに決戦の火蓋は切って落とされる!!**



## 日本全国「バーチャルワールド」に遊II を持って駆けつけろ!!

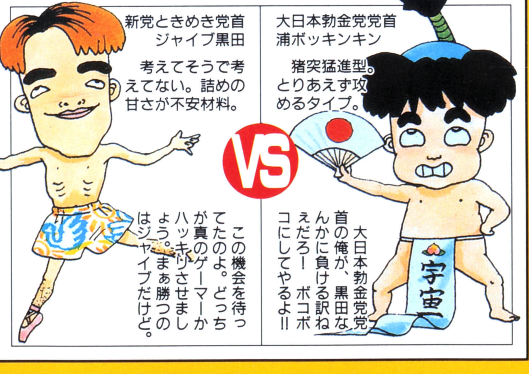
ここで耳よりな情報、全国の「バーチャルワールド」に「ゲーム遊II」を持っていくと、なんと『バトルテック』が1回(通常¥1,000)無料でプレイできるのだ。今まで、ちょっと二の足を踏んでいた人は、ぜひこの機会を活かして欲しい。詳細は「～ワールド」のスタッフまで!!

### ここでもプレイできる!!

7月中旬には京都は木屋町に、7月下旬には札幌に、それぞれ「バーチャルワールド」がオープン予定。特に京都にオープンを予定しているのは、日本初の「バーチャルワールドセンター」で、規模も大きい。

## 遊II編集部に内線勃発!?

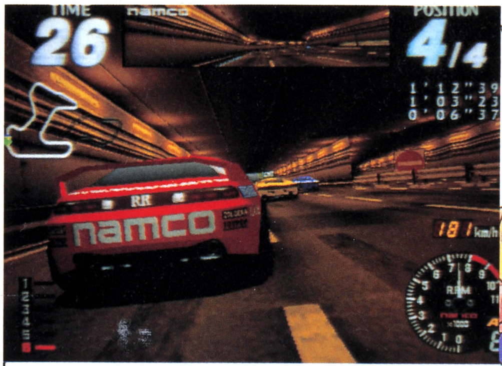
本誌「禁断の花園」で死闘を繰り広げているのが、ジャイブ黒田と、浦ボッキンキン。この2人、編集部では次世代機で、ゲーセンでは格闘もので、何かにつけ対決している。そこで、次なる決戦の場が『バトルテック』となったのも必然。エキサイトしていく2人の戦いを、まわりは静観しているのだが…

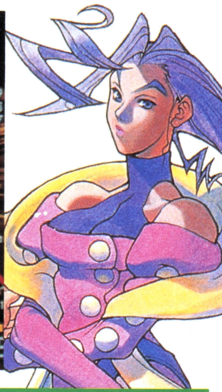



ゲーム遊II
8月号
VW招待券

■渋谷ドクター・ジーカンズ/渋谷区円山町2-4/TEL03-3476-6718■西荻窪アミュージム/杉並区西荻南3-14-7/TEL03-3335-6381■ヤマギワテクニカ店/千代田区外神田4-3-1/03-3253-0126■岡崎アミュージアム/愛知県岡崎市戸崎町字榎木ヶ坪23-1/TEL0564-58-4981■宮崎シーガイア・パラダイスガーデン/宮崎県宮崎市山崎町浜山/TEL0985-21-1385■よしもとアミュージアム/大阪市中央区難波千日前12-35/TEL06-641-7033■アルケミックスコスモタワー店/大阪市住之江区南港北1-14-16 コスモタワー3F/TEL06-615-6134

# INDEX 1995.8[AUG]



GAME遊II

# HOT RANKING!

ゲームコウ

## 新作の登場で、ちょっとだけランクが変動した！

ほとんど変化が見られなかったが、新作で少しだけランクが変わった。１位以下も変動してるものがあるので、チェックするべし！

アーケード ACG ジャンル別 HOT 5

## ACTION




**1 バーチャファイター2** ■セガ 5508

編集部内では、キャラの乗り変えが流行っている。浮気もんが多いのだ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | ヴァンパイア　ハンター | ■カプコン | 3662 |
| 3 | 鉄　拳 | ■ナムコ | 2857 |
| 4 | 餓狼伝説３ | ■エス・エヌ・ケイ | 2773 |
| 5 | エレベーターアクションリターンズ | ■タイトー | 2531 |

## SHOOTING



**1 ツインビーヤッホー！** ■コナミ 3252

『極パロ』に引き続き、このゲームも次世代機に移植される。買いなさい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | 首領蜂―ドンパチ― | ■アトラス/ケイブ | 1761 |
| 3 | ダライアス外伝 | ■タイトー | 1214 |
| 4 | ウルトラ警備隊 | ■バンプレスト | 818 |
| 5 | 極上パロディウス | ■コナミ | 657 |

## SPORTS




**1 バーチャストライカー** ■セガ 1579

ヌルリヌルリと動くさまは、『〜ファイター２』ゆずり。よく動きます。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | マッハブレイカーズ | ■ナムコ | 1158 |
| 3 | サッカースーパースターズ | ■コナミ | 1004 |
| 4 | JリーグサッカーVシュート | ■ナムコ | 588 |
| 5 | スラムダンク | ■コナミ | 437 |

## OTHERS




**1 ぷよぷよ通** ■セガ／コンパイル 1273

先日のおもちゃショーで大会が開かれた。オレは不参加。だって…。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | ばくばくアニマル | ■セガ | 1028 |
| 3 | スーパーリアル麻雀PV | ■セタ | 956 |
| 4 | 対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス２ | ■ビデオシステム | 775 |
| 5 | 熱答クイズチャンピオン | ■中日本リース | 763 |

## RACING



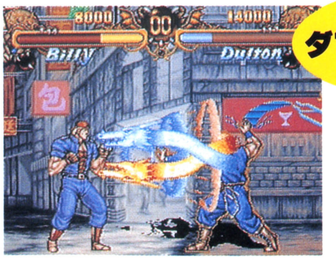
**1 セガラリー・チャンピオンシップ** ■セガ 2276

超上級の出し方を今号で紹介してるぞ。気になる人は攻略ページへGO!

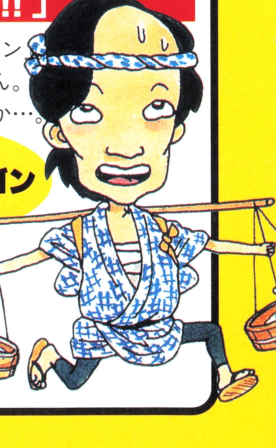
| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | エースドライバー | ■ナムコ | 2155 |
| 3 | リッジレーサー２ | ■ナムコ | 1541 |
| 4 | デイトナUSAツインタイプ | ■セガ | 746 |
| 5 | ファイナルラップR | ■ナムコ | 364 |

## やぶそばんの「これで遊ぶ!!」

今月は、テクノスジャパンの『ダブルドラゴン』。なぜ人気が上がらないのか、不思議でたまらん。久々の大味ゲーなんで、みんな躊躇してるのか…。




ダブルドラゴン



◀「ダブドラ」がきたってことは、次は「くにおくん」なのか!?

## ただいま稼動中!!!

## ゲーセン大好き人間へ

# アーケード総合 Hot 20

意外や意外、『餓狼3』が5位に。いつもより も下がり方が急だ。これはもしかすると…

### 1 バーチャファイター2

■格闘アクション■セガ

前号で攻略は終わったけど、ゲーセンでの勢いはまだまだ衰えません。こんな、『バーチャ2』みたいなゲームが、10年後に「名作」って呼ばれるんだろうな。

5508

前回 1
前々回 1



### 2 ヴァンパイア ハンター

■格闘アクション■カプコン

今号では、対人での戦い方を紹介してるぞ。また、全キャラの全必殺技も紹介しているので、とにかく勝ちたい人は、そっちの方もチェックするがよろし!

3662

前回 2
前々回 2



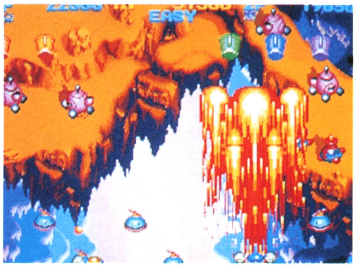
### 3 ツインビー ヤッホー!

■縦シューティング■コナミ

先月に引き続いて順調な滑り出しのヤッホー。バリバリのキャラゲーになってしまって、嘆いてる人もいるんじゃないかな。時代の流れには逆らえないのか…。

3252

前回 4
前々回 -



### 4 鉄 拳

■格闘アクション■ナムコ

『鉄拳2』では一般公募した技が入るらしい。オレとしては、『源平討魔伝』の影清が使う「必殺旋風剣」を、吉光の必殺技にしてほしい。頼んだぞナムコ!

2857

前回 5
前々回 4



### 5 餓狼伝説3

■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ

前号で紹介した、各キャラの潜在攻撃。巷のみなさんは、対人戦でも入れられるんでしょうか? コマンドは簡単なんだけど、いかんせんタイミングがなぁ…。

2773

前回 3
前々回 3



| 順位 | タイトル | 前回 | 前々回 | ジャンル・メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | エレベーターアクションリターンズ | 6 | - | ■アクション■タイトー | 2531 |
| 7 | セガラリー・チャンピオンシップ | 7 | 5 | ■カーレーシング■セガ | 2276 |
| 8 | エースドライバー | 10 | 8 | ■カーレーシング■ナムコ | 2155 |
| 9 | アウトフォクシーズ | 7 | 5 | ■アクション■ナムコ | 1974 |
| 10 | 首領蜂-ドンパチ- | - | - | ■縦シューティング■アトラス/ケイブ | 1761 |
| 11 | バーチャストライカー | - | - | ■サッカー■セガ | 1579 |
| 12 | リッジレーサー2 | 11 | 12 | ■カーレーシング■ナムコ | 1541 |
| 13 | 真サムライスピリッツ | 8 | 6 | ■格闘アクション■エス・エヌ・ケイ | 1443 |
| 14 | サイバーボッツ-フルメタルマッドネス- | - | - | ■格闘アクション■カプコン | 1379 |
| 15 | X-MEN | 11 | 9 | ■格闘アクション■カプコン | 1286 |
| 16 | ぷよぷよ通 | 14 | 12 | ■落ちものパズル■セガ/コンパイル | 1273 |
| 17 | ダライアス外伝 | 13 | 10 | ■横シューティング■タイトー | 1214 |
| 18 | マッハブレイカーズ | 15 | 13 | ■スポーツ■ナムコ | 1158 |
| 19 | ぱくぱくアニマル | - | - | ■落ちものパズル■セガ | 1028 |
| 20 | サッカースーパースターズ | 17 | 14 | ■サッカー■コナミ | 1004 |

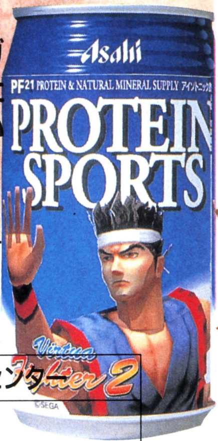
協力/ゲームセンターマリーン、アミューズメントパークギガス本厚木店、アミューズメントスペースジュピター武蔵境店
※ランキングは各店のデータをもとに編集部独自に集計、制作したものです。

# GAME ULTRA INFORMATION

第13回

# W.F.T.公認「VF2マキシマムバトル」アサヒ

各地道場で盛り上がっている『バーチャファイター２』だが、全国大会の開催が決定した。今回は株式会社セガ・エンタープライゼス主催、アサヒビール飲料株式会社が協賛にて開催ということで、『VF２』のみの大会となる!!




今回お伝えするのは、池袋GIGOが、ゲーム遊IIの道場になったということと、『バーチャファイター２』の全国大会開催決定。池袋GIGOとの展開に関しては、P28, 29「バーチャファイター２を追え!!」を参照してもらうことにして、大会の説明をしてみよう。

昨年開催されたのは、『バーチャファイター』、セガサターン版、そして『バーチャファイター２』を同時にするという大会だった。しかし、今回の大会は、正真正銘『〜２』だけの大会。

日程を見てもらえばわかるように、６月10日の第１次予選から９月24日の全国大会の終了までの約４ヶ月に及ぶ戦いとなる。



▲５月30日市川ガルボには、「水曜特番」の取材で浅草キッドもやってきた。（残念ながら放送済）

前大会では、決勝が大鳥居のセガ本社で行われた。そのため、一般観戦はできなかった。が、今回の決勝戦は横浜ジョイポリスで行われるので、一般の観戦ができるのが、何よりの朗報だろう。

さらに、セガ関係者筋によると、今回は「W. F. T. 公認バーチャファイター道場」が整備されたこともあり、前回に比べて大会運営がしやすいとのこと。今大会の成功に意欲をみせているぞ!!



▲５月27日には市川ガルボでガルボカップも開催



▲ゲーム遊II道場となった池袋GIGO。これは、２階のメガロ台の付近。恒例の段位認定イベントの模様

## Aこれが大会開催日程!!

| | | |
|---|---|---|
| 6/10〜7/16 | 第１次予選 | 全国約400のセガのAMセンター |
| 7/23〜8/16 | 第２次予選 | 同上 |
| 8/17〜8/31 | エリア大会 | 全国21ヶ所のアミューズメントセンター |
| 9/23〜9/24 | 全国大会 | 横浜ジョイポリス |

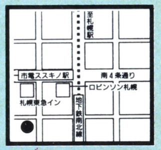
## Bエントリーの方法は２通り

①セガのAMセンター（ハイテクランドセガ等）にある参加申込書に記入して、店舗スタッフに申請する。
②「〜道場」の会員ならば、鉄人戦・名人戦に参加して優勝する。また、詳細に関してはもよりの道場まで。

W.F.T. セガ直営 公認！

「バーチャファイター道場」全国15ヶ所はココなのだ!!

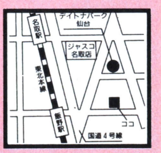
### ハイテクセガススキノ道場





■住所／北海道札幌市中央区南５条西５丁目■TEL／011-532-9055■W. F. T. 北海道支部。現在、会員70名以上を数える

### セガワールドセッツウイングス道場





■住所／宮城県名取市飯野坂上城堀57-1■TEL／022-384-8950■W. F. T. 東北支部。「セッツウイングス」内

### 市川ガルボ道場

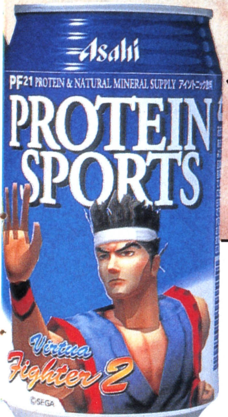




■住所／千葉県市川市鬼高1-1-1ニッケコルトンプラザイースト館３F■TEL／0473-79-3995■W. F. T. 北関東支部

# プロテインスポーツカップ」開催決定!!

**6.10 | 9.24**




◀アサヒビールが7月から発売することとなった「アサヒ プロテインスポーツ セガ バーチャファイター缶350」。セガ系列店舗にて販売!!

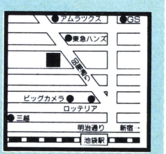


◀6月4日オーツーパークセガワールドの「柏ジェフリー百人組手」の様子



## 池袋GIGO道場






■住所／東京都豊島区東池袋1-21-1■TEL／03-3981-6906■W.F.T.東京支部。この度ゲーム遊II道場に

## 四日市ガルボ道場



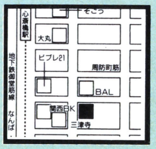




■住所／三重県四日市市泊小柳町4-5パリーシティ四日市F棟■TEL／0593-47-5631■W.F.T.中部支部

## 心斎橋GIGO道場

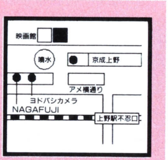





■住所／大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19■TEL／06-213-8024■W.F.T.関西支部。道場会員99名以上

## パセラ道場

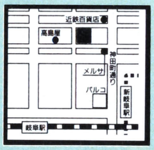





■住所／東京都台東区上野2-14-30■TEL／03-3832-8002■W.F.T.東京支部。道場会員50名以上

## 岐阜GIGO道場






■住所／岐阜県岐阜市日ノ出町2-19■TEL／058-264-3130■W.F.T.中部支部。9段は6名(5月現在)

## 広島GIGO道場



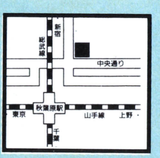




■住所／広島県広島市中区本通3-5■TEL／082-541-6345■W.F.T.中四国支部。大会が行われたばかり

## ハイテクランドセガ秋葉原道場

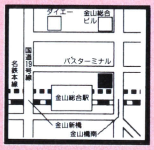



■住所／東京都千代田区外神田1-10-9■TEL／03-5256-8123■W.F.T.東京支部。メガロ対戦台が名物

## ハイテクセガ金山道場

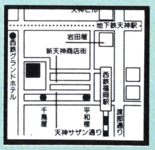



■住所／愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2■TEL／052-323-0121■W.F.T.中部支部。道場会員170名以上

## 天神GIGO道場






■住所／福岡県福岡市中央区2-7-6■TEL／092-724-5971■W.F.T.九州1支部。九州2つの道場の1つ

## 横浜ジョイポリス道場

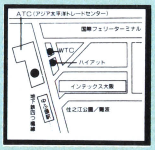





■住所／神奈川県横浜市中区新山下1-1-10■TEL／045-623-1311■W.F.T.西関東支部。全国大会開催地

## 大阪ガルボ道場

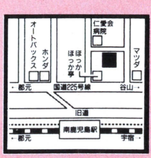





■住所／大阪府大阪市住之江区南港北2-1-1■TEL／06-615-5363■W.F.T.関西支部。大阪ガルボはATC内

## セガワールド鹿児島道場






■住所／鹿児島県鹿児島市新栄町1-28■TEL／0992-53-9512■W.F.T.九州2支部。日本最南の道場

★GUースクランブル★セガの新作レーシングゲームが、6月22日の「NEW MACHINE FESTA SUMMER '95」で発表された。基板はモデル2を使用。次号紹介予定!!

※道場の地図及び写真は各道場の皆様にご協力いただきました。
お忙しいところありがとうございました。

## アーケード、アーケード移植の展示があったのだが…

# 6/1〜6/4「'95東京おもちゃショー」開催!!




6月1日から6月4日（一般向け3,4日）幕張メッセにて「'95おもちゃショー」が開催された。

プレイステーション本体に関しては、5月29日にS端子なしの普及モデルを発売する旨、発表があった。それを受けてか、ここにきてセガサターンに関しても、現行のままのモデルを¥34,800で（限定で『バーチャファイターリミックス』同梱もあり）販売するという発表があった。

ソフトの出展には、アーケードの作品もあり、まだまだ開発度は低いとのことだったが、『豪血寺一族最強伝説』も展示されていた。また、ネオジオには、ハドソン参入1作目の『天外魔境真伝』、エイコム期待の『パルスター（仮称）』ほかがあった。

さらに、アーケード移植作ではセガサターン版『レイヤーセクション』、『バーチャコップ』がかなり仕上がってきた様子。

これからのものでは、プレイステーション版の『リッジレーサー2』（移植というより通信ができる『リッジレーサー』になるとのことで、コースなどにオリジナルの要素が加わる）、そして『バーチャファイター2』（出展は当たり判定なしのデモのみ）があった。









▲カプコン期待の『ヴァンパイア』は、まだデキを判断するまでのバージョンではなかったようだ
◀さりげなく置かれていた『豪血寺一族最強伝説』。隠していたのではなく、急に出展が決まったため、柱の後ろにしか場所がなかったそうだ

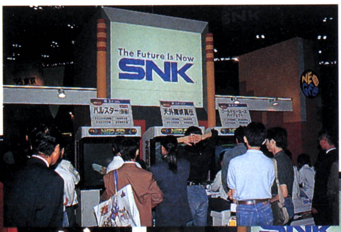



▲セガサターン100万台記念パック、32X版VFと話題多し




▲舜、リオン、ラウ&パイのデモを出展。当たり判定はなし







▲縦画面モードは、ほぼ完成!!




▲『リッジ〜2』を設置。プレステに『ギャラクシアン$^3$ プロジェクト ドラグーン』移植も決定!!




▲『パルスター（仮称）』はファンならやるしかないでしょうという感じ。見てもらえば分かりマス
▶横なので『レイヤー〜』より移植しやすいのだ




## 時期が時期だけに、完成が楽しみというものが多かったぞ!!

5月29日高輪プリンスにて、プレイステーションの重大発表があったのだ

# 7月21日、アノプレイステーションが¥29,800になる!!

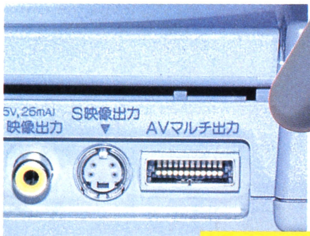


▲8cmCD-ROMで情報提供もしていくと発表!!



"Press Conference '95Summer"が5月29日にあり、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントから発表があった。

それによると、プレイステーションのあらゆる部分を見直して、コストダウンをしたことで、プレイステーションの販売価格が、今までの¥39,800より1万円低い¥29,800になるとのこと。



▲外観は現行のモデルと変わらないとのこと。S端子はなくなるが、RGBは残るそうだ

年末に、ウルトラは出るのか?!三つ巴の戦いとなるのか!!

『〜リミックス』同梱セガサターン

## そして6月16日アノソフト同梱でサターンも!!



▲『〜リミックス』は7月14日に限定発売。¥3,400

セガサターンは6月1日「東京おもちゃショー」に、¥34,800に販売価格が1万円引き下げられる旨、展示などがあった。6月16日には『〜リミックス』とセットで、セットがなくなったら本体のみで販売。

『〜リミックス』はココが違う

## 『バーチャファイターリミックス』とは…?

『バーチャファイター』と違うのは、キャラクターにテクスチャーが貼られたこと。段位認定ができること。9段は難しいらしい。




▲動いているとなお、キャラクターがきれいに見える。でも、基本的には『バーチャファイター』と同じだ
◀キャラ選択画面には、寺田氏のオフィシャルイラストが採用されているぞ!!

3D-CGの新しい展開を予感させる

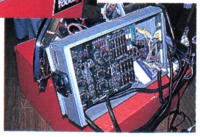
## VFグラフィックス開催!!

5月22日から6月2日、王子ペーパーギャラリー銀座にて、"VIRTUA FIGHTER GRAPHICS is BRANDNEWSTAGE ver.1995"を開催。『VF』のキャラを素材としたCG映像を展示。



▲▶これはセAM2研のパブリッシングデザイナー有井伸孝氏が制作したCG作品。パネルだけでなく、マッキントッシュ(アメリカはアップル社、りんごマークのパソコン)のモニター出力もあった


◀モデル1とモデル、「バーチャファイター」の基板からなるオブジェの展示もあった

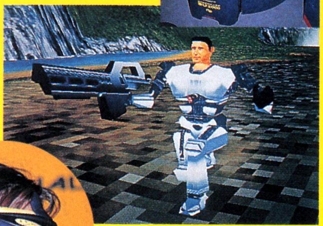

▶シルバーのケースの中にあるのがモデル1。本来はシールドケースにフタが有

東京で「バーチャリティ」ができるのは久しぶりだ!!

## たまご帝国でアノ「バーチャリティ」他がプレイできる

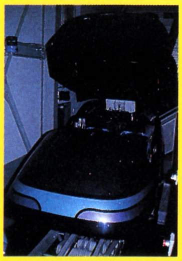


最近、関東地方にはプレイできるところがなかった「バーチャリティ」だが、9月末までの予定で、たまご帝国でできる。もし、反響があるようならば継続して、設置される可能性もあるとのこと。近辺の人はこのチャンスを逃さずとりあえず試しに行って見て欲しい!!



▲頭を向けた方向360°どこにでも、何かあるというのは凄い。はじめてだと、なかなか手強いスタッフのアドバイスを聞こう
◀近視の人も調節できるのだ!!

## 『ファイターキャンプ』にプロモードが追加された!!



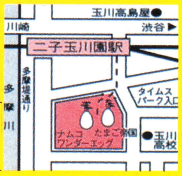
以前、『〜キャンプ』は紹介しているが、プロフェッショナルモードも増えたのだ!!

### レトロゲームもある

これは、ワンダーエッグなのだが、レトロゲームが設置されているコーナーがある。

ナムコの名作ばかりなのだ。


▲ときどき交換されている




■住所/東京都世田谷区玉川1-15■道程/新玉川線の二子玉川園駅東口より徒歩3分■営業時間/10:00〜22:00■問合わせ/休園日その他詳細は03-3700-3451まで■7月11日から14日は休園日

★GUスクランブル★ナムコ・ワンダーエッグで、イベント「サスペンス・ナイト」を7月21日から9月17日まで開催予定。このイベントは、今度オープンするアトラクション(次々号紹介予定)『ホテル・ザ・ヘル』にちなんだもの





▲これは5面のボス。ニューボードを投入して気合い十分だ!! ▶業者さんばっかりだったが、みなさん仕事そっちのけで、楽しんでたみたいだ。ぜひ一度お試しアレ

夏に向けて、各社ニューマシンが出そろって来た!!

# 新作ゲーム発表会あいついで開催!!





▲ジャッキー健在。◀当日はジャッキーもプレイした!!

5月15日には、赤坂プリンスホテルで『バイパーフェイズワン』、5月18日には、これも赤坂プリンスで『ザ カンフーマスタージャッキー・チェン』の発表会があった。

『バイパー〜』は、あいにくの雨だったが、用意された筐体はすべてふさがった。

『ザ カンフーマスター〜』は、ジャッキー・チェンが来たということがあり、かなりの盛り上がりをみせていた。



とうとう、巷に登場!!

# VS(バーサス)シティ、リリースされる!

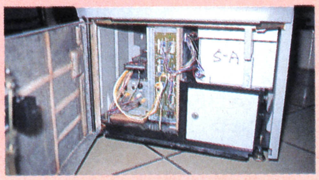
AOUショー、市川ガルボの『バーチャファイター2』百人組手などで使用されていた「VSシティ」がとうとうリリースされるのだ。



▲『バーチャストライカー』との出荷になる



▲操作系が中心にある。写真の筐体は試作品





今年も世界大会を開催!!

# 『バトルテック』日本代表決定!!

5月13, 14日に渋谷ドクター・ジーカンズで行われた〝VIRTUAL WORLD CUP '95〟。これで『バトルテック』と『レッドプラネット』の日本代表が決定。6月3、4日(現地時間)にラスベガスにのりこみ、世界チャンピオンの座を賭けて戦う。(もう結果は出ているはずだが詳細は次号)『〜テック』団体優勝は、〝Knight Fork〟、『レッド〜』団体優勝は「クラッシャーズ」だった。



▲それぞれ個人戦優勝者。左が『〜テック』の〝LOGIC 1〟、右が『レッド〜』の〝MOTTY〟

ゲーム誌攻略担当他の猛者が集い、しのぎをけずった

# 『餓狼伝説3』のビデオが発売予定!!

ゲームのビデオだと聞くと、きっと攻略ビデオなんだろうと思ってしまうのも、ごもっとも。

しかし、7月21日にサイトロン・アンド・アート(株)から発売が予定されている「餓狼伝説3〜最強王座争奪戦〜」は攻略ではなく、対戦が見られるビデオ。ゲーム誌とネオジオCDライブツアーで勝ち残ったつわもの24名が集結、熾烈な戦いを繰り広げた。

ちなみに、コスプレのみなさんも応援に駆けつけたということで、そちらも楽しみなところか?



▲総勢24名が対戦した!! 対戦の模様はビデオで



▲寺田善戦。優勝はならず!! 勝負は時の運か

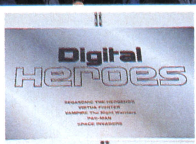


▲定番の「スペースインベーダー」にも新作が登場

「ゲイムソウル」でおなじみのゲームグッズに新展開!!

# 「デジタルヒーローズ」に秋冬の新作が登場!!






▲新作ということで、「ヴァンパイア」などもあった。価格は¥2,900から¥3,900まで!! ◀この他「デジタルヒーローズ」にはキャップや、ウインドブレーカーなどもあるぞ!!

GUIでも何度か紹介している「ゲイムソウル」にも置かれているゲームキャラクター関連のグッズ「デジタルヒーローズ」。その秋冬ものが発表されたのだ。

今回は「ゲイムソウル」だけでなく全国のジーンズショップなどでも手に入ることになりそう。ただ、写真の商品をすべて置くようになるかどうかは、お店しだいだぞ!!

※「デジタルヒーローズ」に関するお問い合わせは03−5424−8808まで なお、写真の商品は8月下旬より随時発売予定。

もし、夏休みに東京に来るならばよってみて欲しい!!

# 「渋谷会館モナコ」徹底攻略



**3F**

『バーチャファイター2』をはじめとした対戦格闘ゲーム、そして『ナイトストライカー』、『スターウォーズ』、『エアーインフェルノ』など他ではできないものがある。あと『モータルコンバットII』もあるのでよろしく。







**4F**

シューティングが充実。『R-TYPE』に、『沙羅曼蛇』『ムーンクレスタ』まである。おどろきなのが『ストリートファイター』が圧力ボタン筐体のままあるところ。叩き方で攻撃の強弱を使い分けるというボタンだ。







**5F**

階段を上がると、目の前に出現するのが、『ホットロッド』。

このフロアには、スポーツ、麻雀、クイズなどがある。そして『ダライアス』（もちろん3画面）が、ある。フロア奥にはピンボールがならんでいる。













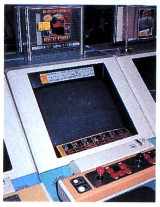
**2F**

クレーンゲームや大型筐体の新作『セガラリー・チャンピオンシップ』や『リッジレーサー2』など。ほかには、『スターブレード』が置かれている。小型のモニターに画像を出しているのでギャラリーも鮮明な画が観られる

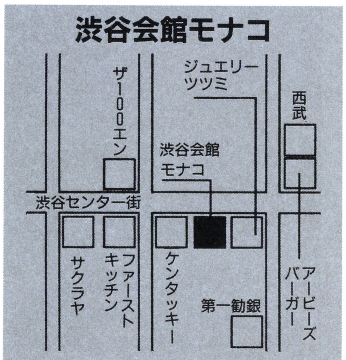











■住所／東京都渋谷区宇田川町23-10■TEL／03-3461-9171■一部大型機などは、1プレイ¥100だが、基本的に1プレイ¥50

## 新作目白押し!! レトロもヨロシク

いやぁ、夏から秋にかけて新作が目白押し。あんな、ロケテ。こんなロケテの今日この頃です。

そういえば『～リミックス』ですが、基本的にSS『VF』なので、デュラル使えます。キャラ選択時に下，上，右，左&G。さらに、段位相当難しいらしいです。シューティングもいいですね『首領蜂』とか。『レイフォース』もまだ現役だし。

そうそう腕自慢は『バーチャファイター2』の全国大会もあるしね。

それから、もし夏休み東京に来たら、「渋谷会館モナコ」に行って欲しい。アタリ『スターウォーズ』が稼動してマス!!



★GUIスクランブル★ナムコ『鉄拳2』が、6月21日の新製品展示会で発表された。開発度は60%程度。キャラクターは、カズヤと平八が入れ替わった8人と、新キャラ2人追加。今回は視点の変更はできなくなっているとのことだ!!



今年の10回目の参戦が、最後の戦いとなった!!

## チームシンスケ最後の8耐!!

エス・エヌ・ケイも93年からスポンサードしている、チームシンスケが今年も三重県、鈴鹿サーキットで開催される'95コカコーラ8時間耐久ロードレースに参戦する。

しかし、今回は特別。それは今回が最後の参戦となることが決まっているからだ。

チームシンスケは、94年にはプライベートチーム最高の予選12位というスターティンググリッドからスタート、過去最高の14位にくいこむ健闘を見せた。今年のマシンはホンダのワークス体制と同様のRVF750R。昨年の記録を上回るヒトケタ入賞を狙いつつ、最後の戦いに挑む。

ちなみに、開催期間は7月28日から7月30日ということだ。

※「渋谷会館モナコ」の様子は、取材時（5月18日）のものです。
※GUIで調べて欲しい未確認情報があったらアンケートにチョコット書いてください。やるだけやりマスので。



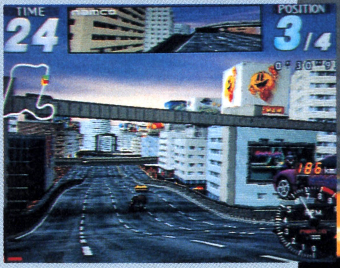

# [第1回]遂にその姿を見せた！

目指せ
1Coin
クリア

レーシングゲーマー待望の『レイブレーサー』。あの『リッジレーサー』の血統を引き継ぐ、正統派ハイスピード・ドリフト・ゲームになるのは間違いない。登場を期待して待て！






## 『レイブレーサー』が目指すもの、それは一体…

RAVEという言葉を辞書でひもといてみると、"どなり散らす""荒れ狂う"等とある…。これは一体何を指すのだろうか？

緻密に描きこまれたグラフィック。徹底的に練り込まれたコースレイアウト。そして作品全体を覆うトーンは、あくまでも重く暗い…。コースインした時にプレイヤーの全身を貫く、かつてない"緊張感"。『レイブ〜』は、プレイヤーを"挑発"し続ける作品なのか？







## 進化する事を止めないグラフィック！

俺（浦ボキ）自身まだプレイしていないので、その詳細をレポートすることはできないが、今回はグラフィックとわずかながらリリースされた資料をもとに、大胆にも『レイブレーサー』の全貌に迫ってみたいと思う。

前作ともいうべき『リッジレーサー』で使用されていた基板は、「システム22」。発表当時、美麗なグラフィックはゲーマー達の度胆を抜いた。そして今回の『レイブレーサー』で使用される基板も同じく「システム22」（※前号でお伝えした「システム・スーパー22」は誤りでした。訂正してお詫びいたします）に決定している。しかし、使用されている基板こそ同じだが、リリースされた画面写真を見てほしい。大幅な進化を遂げているのは一目瞭然だ。おそらくこれは「システム22」の性格を知り尽くした開発者達だからこそできたのだろう。「システム22」の秘めた力をうかがい知る事ができる。あれだけ驚いた『リッジレーサー』のグラフィックが、ずいぶん昔のゲームのグラフィックのように感じる。しかもただ緻密というだけでなく、ひとつひとつのパーツがしっかりとした存在感を放っているのだ。マシンに貼られたステッカー（『リッジレーサー』でもいろいろと楽しませてくれたステッカー。今回もニヤリとさせられるものが多い。作品がリリースされたらぜひ自分の目でチェックしてみてくれ）ひとつとってみても、そのセンスの良さに感心すると同時に、ディティールへの異常なまでのこだわり具合に開発者達の熱意を感じずにはいられない。とにかくグラフィックに関しては、間違いなく現在最高峰に位置している作品だろう。

　※画面は開発中のものです

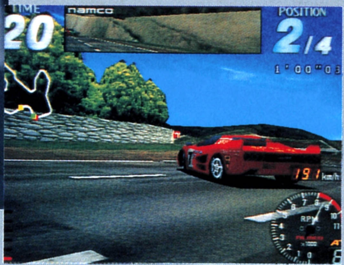
# 通信機能搭載でリリース 今度はいきなりバトルだ

『リッジレーサー』では『～2』になって通信機能が搭載されたが、『レイブレーサー』では最初から通信機能搭載タイプがリリースされる。いきなり対人バトルが展開できるというわけだ。しかもそれには『ファイナルラップ』からの、ナムコならではのノウハウがいかされている。きっと熱いバトルが全国のゲーセンで繰り広げられることとなるだろう。

そして最後に気になるリリース時期だが、こればかりは現時点ではなんとも言えない。ただ、6月21日のナムコの内覧会では展示されるということなので、早ければ近日中には出回ることとなるだろう。もし、キミの家の近所にナムコ直営店があれば、これからはこまめにチェックしておいた方がいいぞ。その時はしっかりとチェックしてほしい。なぜかと言うと、前号でもお伝えした通り、『レイブレーサー』はキット販売も予定されているので、筐体は『リッジレーサー』でも、中味は『レイブレーサー』ということがありえるからだ。とにかくリリース間近。もう少しの辛抱だ！









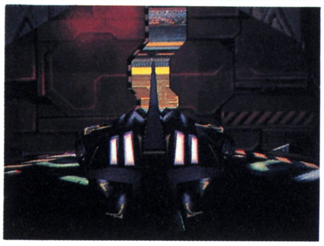

## これがナムコのグラフィック・ヒストリーだ！



### リッジレーサー

全国にドリフト中毒者を多発させた歴史的作品。グラフィックもさることながら、公道バトルを忠実にシミュレートした内容が爆発的人気を呼び、本物の走り屋達も熱狂した。

### サイバーコマンド



マニア達に熱狂的に支持された『サイバースレッド』の続編。前作と大きく異なる点は、テクスチャーマッピングが施された事。重量感まで伝わってくるようなグラフィックがすごい。デモ画面も必見！



### エースドライバー

近未来を舞台にしたレーシングゲーム。コースは1種類だったが、クラス別の難度差がはっきりしていて燃えた。また、美しいグラフィックもさることながら、スライドするシートが評判となった。

### エアーコンバット22



「システム・スーパー22」を初めて使用した歴史的作品。作品は『エアーコンバット』の続編。現在、最高峰のフライトシミュレーター。グラフィックはよりリアルとなり、臨場感が増した。



### サイバーサイクルズ

ナムコが久々に放った近未来公道2輪レーシングゲーム。特に上級コースの真夜中の大都会のグラフィックは、思わずタメ息がもれる程の美しさを誇る。見ているだけでも十分楽しい作品だ。

### レイブレーサー

そして今回の『レイブレーサー』。まだ実際に動いている画面を見たわけではないので、なんとも言えないが『サイバーサイクルズ』に勝るとも劣らない出来なのは間違いないだろう。期待していよう！



# 本誌初公開

## 【刺激的なコースレイアウトだぜ】戦いの舞台はこの4ステージだ！

［初級］



## RIDGE RACER SHORT

初級は『リッジレーサー』と同じコース。しかし、ショートと明記されているから、『リッジレーサー』で言うところの初級、中級と同じコースなのかもしれない。ただし背景等は、大幅な変更と描き込みがなされたようなので、余裕があればチェックしてみるのも面白いかもしれないぞ。



## RAVE RACER CITY

中級は大都会の中を縫うようにレイアウトされたコース。おそらく右回りのコースだろう。長い直線とタイトなコーナーが、絶妙なバランスで配置されているようだ。そして一番目を引くのが、2箇所に設けられた180度コーナー。長い直線の後なので、ここではかつてないほどの長時間のハイスピード・ドリフトが体験できそうで、今から非常に楽しみなポイントだ。



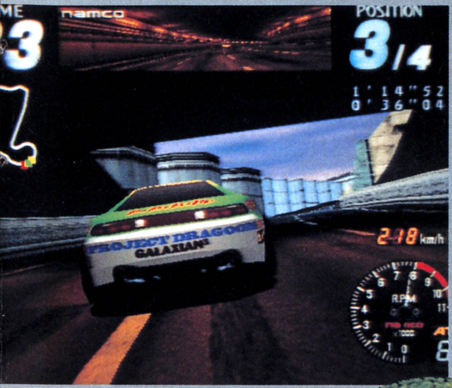
［中級］

とにかく戦いの舞台となる、この4コースをじっくりと見てほしい。みんなはどんな感想を持っただろうか？　きっと「攻めがいのありそうなコースだ！」と思ったに違いない。俺もまったく同感だ。『リッジレーサー』のコースレイアウトも飽きのこない優れたものだったが、『レイブレーサー』ではさらに煮詰められたようだ。

そんな中で特に目を引くのが、激しいアップダウンがコースの中に取り入れられているようだということ。特に「レイブレーサー・マウンテン」と名付けられた上級&最上級コースはすごそう。『リッジレーサー』にもアップダウンはあったが、この『レイブレーサー』ではジェットコースター感覚までも味わうことができそうなほどだ。

このコースレイアウトを見ながら、今からイメージトレーニングに励んでいた方がいいかもしれないぞ！



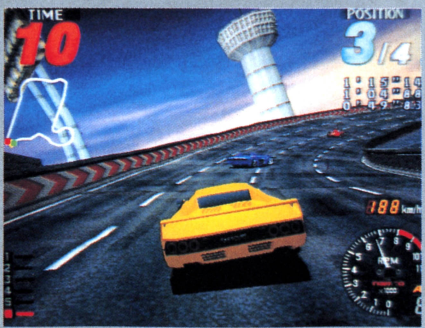


『レイブレーサー』最難関コースとなるのがここだ。改めがいありそうだ。いずれにせよ大都会の中級とはガラリと変わって、山道が舞台となっている。タイトなコーナーが連続するのはもちろんだが、注目してほしいのは激しいアップダウン。レーシングゲーム史上、最も高低差の激しいコースかもしれない。下っては登り、登っては下る。プレイヤーをその気にさせずにはおかない、挑戦的なコースレイアウトだ。もちろん最終目標は、このコースで最速の座を勝ち取ることだ！



# RAVE RACER MOUNTAIN & MOUNTAIN EXPERT
## [上級&最上級]







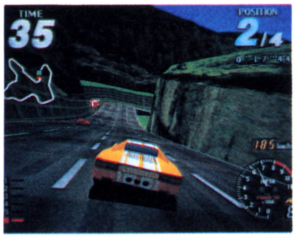



# 次号より徹

全貌はまだまだ見えないが、この『レイブレーサー』を攻略することが早くも決定した！　次号の遊IIでどこまで紹介できるかわからないが、楽しみに待っててほしい。最後に前号までに判明したシステムを簡単におさらいしてみよう！

## 今度の視点は２種類！

『リッジレーサー』と同じ視点に、自車が見える視点が追加され２種類となったのだ。




▶自車が見える視点が追加されたことで、対人戦のバトルは更に熱いものになるかも




▶前号でも紹介した予想図。最初から通信機能搭載タイプがリリースされるのは、非常にウレシイ！

## システム＆操作感覚を大胆予想する！

まずこれまでリリースされた画面写真と、某所で行われたロケテストに、偶然巡り会わせたプレイヤーからの証言をもとに、気になるゲームシステムを大胆に予想してみよう。

ロケテストに巡り会わせたプレイヤーによると、その操作感覚は『リッジレーサー』をプレイしたことのある人ならば、スンナリと受け入れられるはずだということだ。『リッジレーサー』同様、ドリフト状態に簡単に持ち込めるらしい。操作感覚は心配しなくてもよさそうだ。リリースされるまで『リッジレーサー』をプレイして、その感覚をもう一度体に覚えこませておくのもいいかもしれないぞ。

画面構成は若干の変更がなされているようだが、まず問題はないだろう。注目してほしいのは通信機能付きということで、画面上部にバックミラーがあるということ。対人戦の時は、このバックミラーがバトルの鍵を握ることになるのだろう。

ギアは間違いなくオートマチックとマニュアルが用意されるだろう。極めるのであれば、やはりマニュアルを選択するのがレーシングゲームのセオリー。本誌での攻略ももちろん、マニュアルでの攻め方を解説していくつもりだ。そしてリリースされた画面写真から、ギアは６速であるということもわかる。これも『リッジレーサー』と同じだ。そしてギアの位置は、これまでのナムコのレーシングゲーム同様左手に配置される可能性が高い。ただ、気になるのがギア






イラスト／木下ともたけ

# 底完全攻略計画が始動だ！

の形態だ。『リッジレーサー』のようにゲージが仕切られたタイプか、『〜2』のようにアップダウン方式なのか？　そう言えば『リッジレーサー』ではあったクラッチはどうなっているのか？　そしてステアリング。『リッジレーサー』のように大きめのものが使われるのか、それとも『〜2』のようなコンパクトなものが採用されるのだろうか？　シートはどうなるのだろう。ここはやはり『リッジレーサー』でも好評だった、本格的バケットシートタイプを採用してほしいのだが…。そして自車となるマシン。PS版『リッジレーサー』では様々なタイプのマシンを選べたのだが…。もし1種類だったとしても、画面写真を見てもらえばわかる通り、CPU車はなかなかバラエティに富んでいるようなので楽しめそうだ。

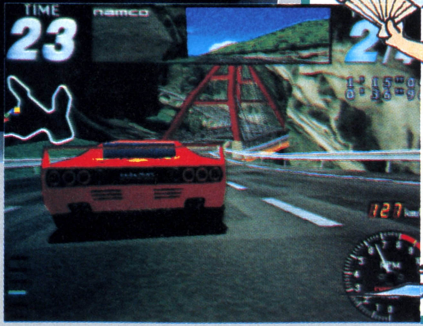
とまぁ、このように色々興味は尽きないのだが、残念ながらいずれも詳細は判明していない。まぁ、これは次号までのお楽しみということにしておこう。次号では必ず、はっきりとした正確な情報を届ける予定だ。う〜ん、早くプレイしたい。









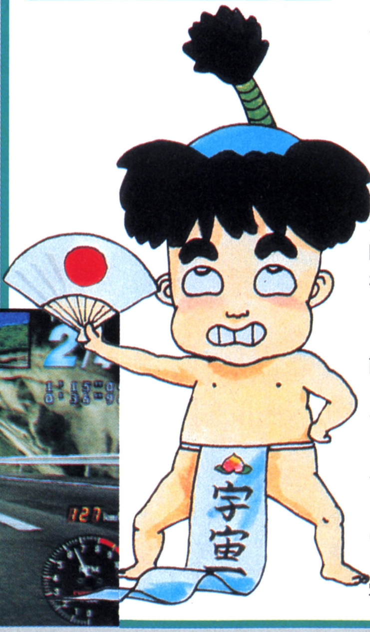




## 画面写真が俺に語りかけてくるものとは………




昨年のゲーム遊II12月号の特集は「ナムコ伝説」だった。この特集の取材で俺は、念願だった『リッジレーサー』の開発者にインタビューすることができた。開発者の方の名前は若ダンナ氏といった。「全国リッジレーサードリフト委員会」（ナムコ非公認）の会長を自認する俺は、疑問や不満に思っていたことを若ダンナ氏にぶつけた。かなり失礼な質問もしてしまった。しかし氏はそんな俺にも、にこやかに丁寧に答えてくれた。そしてインタビューも終わり、氏が席を立ち部屋から出ようとした時俺は「絶対続編を出して下さいね！」と声をかけた。「全国リッジレーサードリフト委員会会長」（ナムコ非公認）の俺としては、直接お願いしたかったのだ。すると氏はニッコリと笑って部屋を出ていった。

そして『レイブレーサー』。若ダンナ氏がこの作品に携わったかどうかは定かではないが、今の俺は氏の笑顔が意味していたことは、これだったのかと思いながら画面写真を眺める毎日を送っている…。





# STREET FIGHTER ZERO



目指せ1Coinクリア

前号で遂にそのベールを脱いだ『ストリートファイターZERO』。今月は全キャラクターの技紹介だ!!

［第 2 回］

## ［ZERO SYSTEM］

### スーパーコンボ

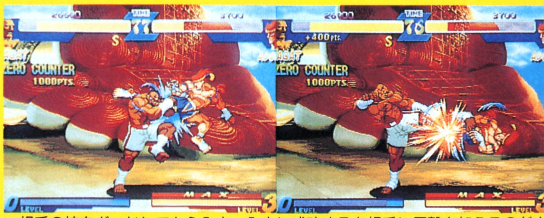
今回のスーパーコンボにはレベルという概念が存在している。スーパーコンボゲージを溜める事によって出す事が可能だ。それぞれのキャラは2～3種類のスーパーコンボを身に付けているぞ！

| | |
|---|---|
| LEVEL 1 | コマンド＋ボタン1つ |
| LEVEL 2 | コマンド＋ボタン2つ |
| LEVEL 3 | コマンド＋ボタン3つ |



### ZEROカウンターアタック

ガード状態から反撃に移るガードキャンセル技。コマンドは「防御状態のときに←↙↓＋Ⓟorⓚ」（キャラクターにより異なる）というコマンドで出す事が出来る。コンボゲージを1つ消費してしまうが、この攻撃はとても重要だ。これを出せるか否かで、勝敗が大きく左右されるぞ。



▲相手の技をガードしてから入力。入力に成功すると相手に反撃を加えるのだ！

### オートマチックモード

初心者向けのこのモード、特徴は2つある。1つは自動的にガードしてくれるオートガード。もう1つは同じ強さのⓅ＋ⓚを押す事によって簡単にスーパーコンボが放てる事だ。


▲もうすっかりお馴染みのオートガード

### 空中ガード

空中にいるときに空中攻撃を受けた場合、空中ガードをする事が出来る。空中にいるときに地上にいる相手の攻撃を受けた場合はガードする事は出来ない。早く馴れよう。


▲空中VS空中ではガード可能

### 前転起き上がり

『X-MEN』や『ヴァンパイア ハンター』と同じ様に前転（移動）起き上がりが可能。起き上がりに攻撃を重ねられるのを回避する事が出来るのだ。操作方法はレバーを➔。


▲相手の背後に回り込んでの攻撃も可能

### ダウン回避技

相手からダウン攻撃を受けたとき、着地するまでに素早く、「↓↘→＋Ⓟ」と入力する事によってダウンせずに着地し、移動しながら態勢を立て直す事が出来るのだ。


▲ダウンを回避。攻撃に移れ！




※コマンドはキャラクターが右向きの場合のものです。
この記事は開発バージョンを元に書かれています。



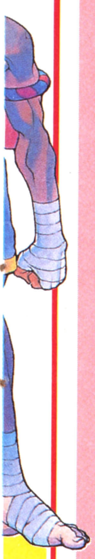
スーパーコンボ

新技〝真空竜巻旋風脚〟は、出したその場で〝竜巻旋風脚〟を出し、近くにいる敵を吸い込み蹴りまくる技だ。



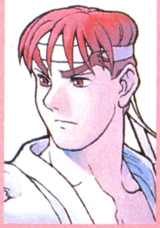
スーパーコンボ

新たに加えられたスーパーコンボ〝神龍拳〟。その場で出した〝昇龍拳〟に周囲の相手を巻き込む技だ！



## 格闘家として今、再び動き出す

# RYU



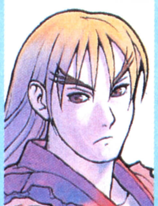
『ZERO』のリュウは、『スパIIX』でリュウを使っていた人が、すんなりと移行できるキャラになっている。〝波動拳〟は相変わらず弱で遅く、強で早くなる。夢の〝ファイアー波動拳〟も健在だぞ。〝竜巻旋風脚〟に無敵時間があるかどうかは、これからの攻略で明らかになるが、『スパIIX』と同じ様に、使い勝手が悪くならなければよいが…。〝昇龍拳〟も、もちろん健在。『スパII』で上昇中は無敵、『スパIIX』で出る瞬間が無敵、とどんどん弱体化が進んでいる〝昇龍拳〟だが…。

スーパーコンボの〝真空波動拳〟は、『スパIIX』と同じ使い方が出来る。しゃがみ中キックにキャンセルをかけて出す方法等だ。そして、新技〝真空竜巻旋風脚〟。凄まじい脚の回転で相手を竜巻の中に吸い寄せる技だ。この技は、技の出る瞬間がとても強いので、とても重要になる技だ。覚えておくと損はしないぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 波動拳 | ↓↘→+P |
| | 昇龍拳 | →↓↘+P |
| | 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| Sコンボ | 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P(1～3) |
| | 真空竜巻旋風脚 | ↓↙←↓↙←+K(1～3) |

## 裂破で燃やせ！神龍で巻き込め！

# KEN



リュウではなく、ケンをマイキャラに選ぶ人のほとんどが、〝昇龍拳〟ジャンキーだと思う。この『ZERO』のケンは、そんな〝昇龍拳〟ジャンキーを必ず満足させてくれるだろう。

基本となる必殺技は、お馴染みの〝波動拳〟、〝昇龍拳〟、〝竜巻旋風脚〟の3つ。〝昇龍拳〟の性能（無敵時間の長さ等）は、『スパII』より『スパIIX』に近い感じだ。相変わらずアッパーキャンセル〝昇龍拳〟も可能だぞ。

2つのスーパーコンボはどちらも使いやすい。〝昇龍裂破〟は、無敵時間の長さが魅力的。技が当たらなかった場合に相手を投げる事は無理になってしまった様だが…。

〝神龍拳〟は、真上に〝昇龍拳〟を出す。近くに相手がいた場合、それを巻き込んで、上空に吹き飛ばす技。ボタンを連打する事によってヒット数を上げる事も可能なのだ。

やはりケンは〝昇龍拳〟をメインに戦う事になるぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 波動拳 | ↓↘→+P |
| | 昇龍拳 | →↓↘+P |
| | 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| Sコンボ | 昇龍裂破 | ↓↘→↓↘+P(1～3) |
| | 神龍拳 | ↓↘→↓↘+K(1～3)(+ボタン連打) |

# キャラとシステムの詳報だ

先月号で、キャラクターとシステムを簡単に紹介したが、今月号では、そのキャラクターとシステムを詳しく紹介してしまおう。

まず、システムだが、左のページでそれぞれを詳しく紹介しているので見てくれ。先月号を製作している時点では存在していなかった「ダウン回避技」というシステムも加わっているぞ！

次にキャラクターだが、それぞれのキャラクターのインスト技が明らかになった。必殺技とスーパーコンボの2種類が存在するこのインスト技。キャラクターごとに数にバラつきがあるので、よく見てマイキャラを決めてほしい。

この本が出る頃には、すでにゲームセンターに出現している可能性もあるこの『ストリートファイターZERO』。今回のこの記事を読んで、マイキャラを決めても良し、ゲームセンターへ行く準備をしても良し。

とにかく、これからの対戦プレイ、そしてCPU攻略に役に立つ事間違い無し。心してこの記事を読んで欲しい。



※Sコンボはスーパーコンボです。

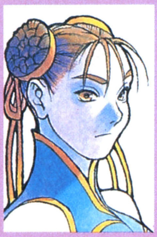



スーパーコンボ

“覇山天昇脚”。名前の通り“天昇脚”のスーパーコンボバージョンだ。画面外に飛び出そうな勢いだぞ!!

# “覇山天昇脚”の美しさに酔え!!

# CHUN-LI



コスチュームが大幅に変更されているこの『ZERO』の春麗、技にも変更が加えられている。“スピニングバードキック”が無くなったのだ。しかし、それはマイナス要素ではない。使いやすい“旋円脚”という技が加えられたからだ。この技、技の出始めに無敵時間があるので、結構重宝する事になりそうだぞ。

春麗の攻撃には欠かせない通常技には、大きな変更点はない。しゃがみ強キックや立ち強パンチ等、判定の強い攻撃も健在だ。



▲ゼロカウンター。出せると気持ちいいぞ！

普通投げの“虎襲倒”、空中投げの“龍星落”、“鷹爪脚”（別名・踏みつけ）等の使いやすい技も継承されているぞ。

3つあるスーパーコンボはどれも使いやすい。“千裂脚”は『スパIIX』でも春麗のスーパーコンボとして存在していた技。技を入力した後に、前進する事は不可能になってしまった様だ。


▲新技“旋円脚”。連続技に組み込みたい技だ！

“気功掌”は手の平に大きな気の玉を出す技。当り判定が大きいので対空技にも使える。しかし、お薦めは上に紹介した“覇山天昇脚”。派手に決めたいときは、この技だ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 百裂脚 | K連打 |
| | 天昇脚 | ↓溜め↑+K |
| | 気功拳 | ←溜め→+P |
| | 旋円脚 | →↘↓↙←+K |
| Sコンボ | 千裂脚 | ←溜め→←→+K（1～3） |
| | 覇山天昇脚 | ↙溜め↘↙↗+K（1～3） |
| | 気功掌 | ↓↘→↓↘→+P（1～3） |

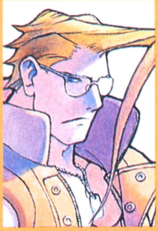



スーパーコンボ

“ソニックブレイク”は、あの“ソニックブーム”を連続で放つ技。画面内に“ソニックブーム”がイッパイだ。

# ガイルの様だが、ちょっと違う

# NASH



ずばり、ナッシュはガイルと同じ。しかも、あの強かった『ストII』時代のガイルの様に戦える。技は『スパIIX』のガイルと基本的には変わらない。しかし、他のキャラに強力な対空技を持つキャラが少ないため、この『ZERO』では頂点が狙えるキャラになっている。

基本的に、ナッシュは防御に徹しながら反撃のチャンスを見つける。そのチャンスに相手に飛び込み、連続技をたたき込みダメージを与えよう。連続技は4～6コンボなら簡単だ。“サマーソルトシェル”は、ナッシュ版“サマーソルトキック”。使い道も同じ、対空技として使おう。“ソニックブーム”は言わずと知れた飛び道具。この技で、相手の動きを止め、そのまま投げに移行したり、ヒット後すぐにキックを当て、連続技にしたり等、様々な使用法がある。



▲ナッシュのゼロカウンターアタックだ！


▲“ソニックブーム”。このボイスがたまらない

スーパーコンボは全部で3つ。“ソニックブレイク”は、“ソニックブーム”を画面内に複数出す事の出来る技。“クロスファイアブリッツ”は、連続で殴る蹴るの、俗に乱舞と呼ばれるもの。“サマーソルトジャスティス”は、連続して“サマーソルトキック”を出す技。

とにかく強いと思われるナッシュ。これからの攻略にも期待していいぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | サマーソルトシェル | ↓溜め↑+K |
| | ソニックブーム | ←溜め→+P |
| Sコンボ | ソニックブレイク | ←溜め→←→+P（1～3）の後P連打 |
| | クロスファイアブリッツ | ←溜め→←→+K（1～3）の後K連打 |
| | サマーソルトジャスティス | ↙溜め↘↙↗+K（1～3） |



スーパーコンボ

この〝ジャガーリボルバー〟は、踵落しを連続で出す技。喰らった相手は、大ダメージを受ける事間違い無し！

# こいつもムエタイ使いだぞ！



# ADON

アドンは安定した強さを誇るキャラといえる。少しテクニカルなキャラだが、使えば使うほど、味が出てくるのだ。『スパIIX』のキャラに例えるなら、バルログに近いかな…。



▲アドンのゼロカウンターがこれだ！

〝ジャガーキック〟は踵落し。対空技としても使えるが、無敵時間が短いので消されやすいのが難点。〝ライジングジャガー〟も足技だ。〝ジャガートゥース〟は画面の斜め上から急降下して来て相手を蹴る技。『スパIIX』バルログの〝スカイハイクロー〟に似た技だ。

スーパーコンボは２つ。１つは〝ジャガーリボルバー〟。踵落しを連続して出す技だ。使い方としては強攻撃をキャンセルして連続技にするか、安全な対空技として使う。攻撃範囲が短いので、相手の近くで出さなくてはいけないぞ。もう１つは、〝ジャガーバリードアサルト〟。これは、いわゆる乱舞。ボタン連打で若干威力が増すぞ。



▲奇襲にはいいけど、簡単に落とされそうだ…

アドンはムエタイというトリッキーな動きをする格闘技を使う。このキャラを使用する人もこのトリッキーな動きに翻弄されない様にしよう。どの技がどんな役割を果たすのか、キチンと頭に入れて戦いに挑む事。それが戦いへの第一歩となるぞ!! 真のムエタイチャンプを目指せ!!

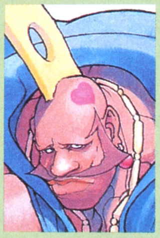
| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ジャガーキック | ←↓↙+K |
| | ライジングジャガー | ↓↘→↗+K |
| | ジャガートゥース | →↘↓↙←+K |
| Sコンボ | ジャガーリボルバー | ↓↙←↓↙←+K（1～3） |
| | ジャガーバリードアサルト | ↓↘→↓↘+P（1～3）の後ボタン連打 |



スーパーコンボ

〝ザ・バーディー〟は相手に３回頭突きを入れ、気絶させ、更にもう一度、３回頭突きを入れる豪快な技だ。

# ザンギエフタイプのキャラだ！



# BIRDIE

バーディーを『スパIIX』のキャラに例えると、技的にはザンギエフ、バイソン、本田をミックスした様な感じだ。動きはT．ホークに近い。一撃一撃がとにかく強いキャラだぞ。

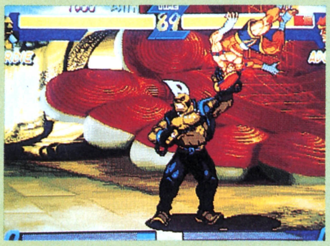


▲これがバーディーのゼロカウンターだ！

必殺技の〝ブルヘッド〟は相手に突進していく技なので、小技を連打した後に出すといい。〝ブルーホーン〟は『スパIIX』でのバイソンの〝ターンパンチ〟と同じで、ボタンを押している長さにより威力が変わる。出る瞬間は無敵なので、飛び道具等を擦り抜ける事が出来るぞ。

〝マーダラーチェーン〟は、『スパIIX』のザンギエフの〝スクリューパイルドライバー〟と思って良し。小キックから出したり、相手の攻撃をガードした瞬間にコマンドを入力したり、と使い方も一緒だ。

スーパーコンボは２つ。〝ブルリベンジャー〟は、〝マーダラーチェーン〟の豪華版。〝ザ・バーディー〟は、上にも書いた様に、頭突き→気絶→頭突きという技。これはまさに屈辱技と呼ぶにふさわしい技だ。



▲レバー１回転技ジャンキーにはタマらん!!

バーディーにはこれといった対空技が無いので少し心配だが、ザンギエフ、T．ホーク使いにはこのキャラを使って欲しい。これから攻略でバックアップするから期待してもらっていいぞ！。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ブルヘッド | ←溜め→+P |
| | ブルホーン | PorK２つ以上押して離す |
| | マーダラーチェーン | レバー１回転+P |
| Sコンボ | ブルリベンジャー | ↓↘→↓↘+KorP（1～3） |
| | ザ・バーディー | ←溜め→←→+P（1～3） |

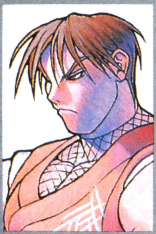



スーパーコンボ

これはガイの、〝武神八双拳〟という名のスーパーコンボ。移動する距離が長いので、決まりづらいかも…。

## 『ZERO』のガイは侮れないぞ

# GUY



ガイは『ファイナルファイト』に登場していたキャラ。当初この『ファイナルファイト』は、『ストリートファイター』のシリーズとして製作されていたので、この『ZERO』に登場しても不思議ではない。『ファイナルファイト』のガイは、三角飛びやジャンプキック等、飛びまくって戦っていた。そんなガイが今回使用する必殺技は3つ。〝武神イズナ落し〟はジャンプしてから相手に向かっていく技。相手が近くにいれば投げに、遠くなら肘打ちを喰らわす。ボタンによって飛ぶ距離が変化するので、これを利用して戦っていこう。〝武神旋風脚〟は、文字通り〝旋風脚〟だ。〝疾駆け〟は、相手の近くまでダッシュし、蹴りを見舞う技。ボタンにより、走る距離や蹴りの種類が変わる。

スーパーコンボは2つ。〝武神剛雷脚〟と〝武神八双拳〟だ。どちらも乱舞系の技だぞ。相手が空中にいるのか、地上にいるのかによって使い分けよう。

ガイの技で使いやすいのは、〝疾駆け〟。その他の技は、イマイチ使い勝手が悪い。技の途中で返されてしまうものが多いのだ。しかし、あきらめちゃいけない。これからの攻略で、そういった事までフォローしていこうと思っている。ガイを侮ってはいけない。




▲これはガイのゼロカウンターだ



▲〝武神イズナ落し〟。まるでバルログの様だ…

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 武神イズナ落とし | ↓↘→+Pの後P |
| | 武神旋風脚 | ↓↙←+K |
| | 疾駆け | ↓↘→+Kの後K |
| Sコンボ | 武神剛雷脚 | ↓↙←↓↙←+K（1～3） |
| | 武神八双拳 | ↓↘→↓↘→+P+P（1～3） |

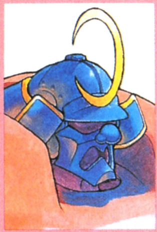



スーパーコンボ

〝テンチュウサツ〟。名前が凄すぎる。レバーを2回転させるという難易度A級の技だ。決まるとウレシイ。

## 『ZERO』で一番の問題児だ!!

# SODOM



ソドムもガイと同じで、『ファイナルファイト』に登場していたキャラだ。当時は剣を持っていたが、この『ZERO』では剣を十手に持ち変えている。しかし、今でも二刀流なのは変わっていない。必殺技の〝ジゴクスクレイプ〟は、十手を振り攻撃する技。リーチは長いが、使い勝手はイマイチ。〝ブツメツバスター〟は、相手を両手で持ち上げ、叩きつける技。技が出た瞬間に軽くジャンプするので相手のしゃがみ攻撃を避けられるが、隙がかなり大きい。〝ダイキョウバーニング〟は、相手を十手で地面に押さえ付け、そのまま前進する技。最後には、摩擦熱で相手は燃えてしまうのだ。この技、カッコイイのだが、ガードされてしまうと入らない。ちょっと使いづらい技だ。

スーパーコンボは2つ。〝テンチュウサツ〟は〝ブツメツバスター〟の凄いヤツだと思ってくれ。〝メイドノミヤゲ〟は、〝ジゴクスクレイプ〟が3回出る技なのだ。

というわけで、ソドムの技は使いづらいモノばかり。現段階では最弱かもしれない。が、見捨てないで使って欲しい。ソドムは、力を入れて攻略していくから期待して、これからの記事を読んでくれ。技はカッコイイんだから！




▲これがソドムのゼロカウンターだ！




▲燃えた燃えた。火の後始末はキチンとね。

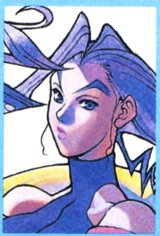
| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ジゴクスクレイプ | →↓↘+P |
| | ブツメツバスター | レバー1回転+P |
| | ダイキョウバーニング | レバー1回転+K |
| Sコンボ | テンチュウサツ | レバー2回転+P（1～3） |
| | メイドノミヤゲ | ↓↘→↓↘→+P（1～3） |




**スーパーコンボ**

〝ソウルイリュージョン〟。韓国の首都とは関係無い。素早く攻撃する事が出来、ヒット数が増やせるのだ!!

# 新キャラの意地を見せられるか



# ROSE

ローズは純粋な新キャラだ。飛び道具あり、対空技あり、飛び道具返しありと優れた必殺技を持っているぞ。

〝ソウルリフレクト〟は、相手の飛び道具を返す技。〝ソウルスパーク〟は飛び道具。〝ソウルスルー〟は、空中にいる相手を捕まえて地面に叩きつける技だ。この技は使いやすく、信頼出来るぞ。

スーパーコンボは3つ。〝オーラソウルスルー〟は〝ソウルスルー〟に似た技。〝オーラソウルスパーク〟は〝ソウルスパーク〟が連続で相手にヒットする。〝ソウルイリュージョン〟は『ヴァンパイア ハンター』のガロンの様に分身して相手を攻撃する。

ローズは極めると強くなるタイプのキャラだろう。

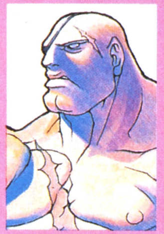
| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ソウルリフレクト | ↓↙←+P |
| | ソウルスパーク | ←↙↓↘→+P |
| | ソウルスルー | →↓↘+P |
| Sコンボ | オーラソウルスルー | ↓↘→↓↘+P（1～3） |
| | オーラソウルスパーク | ↓↙←↓↙←+P（1～3） |
| | ソウルイリュージョン | ↓↘→↓↘+K（1～3） |




**スーパーコンボ**

〝タイガージェノサイド〟。やはりこの技は凄い!! サガット使いなら、この技でフィニッシュしよう!

# 帝王の座に再び戻る日は近い…



# SAGAT

言わずと知れたあのサガットだ。昔からのサガット使いなら迷わず使おう。〝タイガーショット〟は上段の飛び道具。もちろん〝グランド～〟もある。〝タイガークラッシュ〟は膝蹴り。〝タイガーブロウ〟はサガット版〝昇龍拳〟だ。スーパーコンボは3つ。〝タイガーキャノン〟は、〝タイガーショット〟を連続で放つ技。〝タイガーレイド〟は〝タイガークラッシュ〟が連続して出る技。そして〝タイガージェノサイド〟は〝タイガークラッシュ〟と〝タイガーブロウ〟を連続して繰り出す技だ。

サガットは必殺技、Sコンボとも安定している。投げ等が細かくリニューアルされているので、様々な事を試してみよう。しかし、脚が短い様な気がするぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | タイガーショット | ↓↘→+P |
| | タイガークラッシュ | →↓↘+K |
| | タイガーブロウ | →↓↘+P |
| Sコンボ | タイガーキャノン | ↓↘→↓↘→+P（1～3） |
| | タイガーレイド | ↓↙←↓↙←+K（1～3） |
| | タイガージェノサイド | ↓↘→↓↘+K（1～3） |

## ザンギいなくてちょっとグスン！

マイキャラはバーディーだ。と言いたいが、ソドムも捨て難い。が、サガットやナッシュもいい。ローズも「009」みたいでいいかも。結局、基本は弱いキャラでいくつもりです。『ZERO』は『～ハンター』の様な感じなのでちょっと違和感あり。できれば『スパⅡX』の感じのままにしておいて欲しかった。（エアー古山）



▲回せ、回せ、レバーを回せ。これがカプコンの常識!!

## 春麗とケンでいかせてもらいます

先月号で、マイキャラをケンにするかガイにするか悩んでいると書いた。プレイしてみて出した結論は、なんと春麗だった。確かに『ストⅡ』からずっとセカンドキャラとして使っていたが、まさかファーストキャラになるなんて…。〝昇龍拳〟ジャンキーのウチが…。というわけでケンはセカンドキャラです。

（トラッキー高岡）




▲〝百裂脚〟〝天昇脚〟〝千裂脚〟〝鷹爪脚〟。はっ蹴り技…



## [最終回] しめくくりに対戦指南！

目指せ1Coinクリア

# VAMPIRE HUNTER
### Darkstalkers' Revenge

4カ月にわたって攻略してきたハンターも最終回。気合い入れろ！

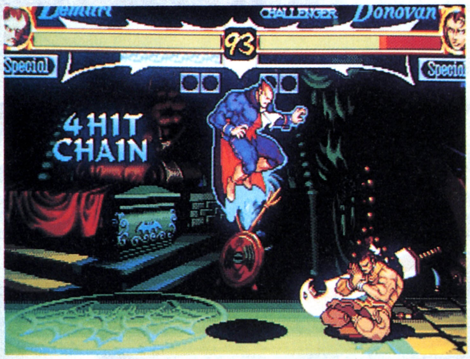
# 対戦基礎とオマケ写真集だ！

ついに最終回となる今回は、しめくくりとして対戦プレイにおける基本戦法を提示してみる。すでに発売されて相当経過しているので、ファースト・キャラは各自の戦法があると思う。セカンド・キャラに手を伸ばそうと思ったら、このページを開いてくれるとトラッキー、幸せ。

最終ページにはオマケとしてゲーセンじゃよく見えんぞワレ、という写真をのっけてみた。



▲確実にGCをねらえる場所を覚えよう



▲チェーンコンボはリズムよくボタンを押せ

## 対戦プレイでの基本を教えてしまおう!!

対戦での全キャラ共通の基本は、ガード・キャンセルとチェーンコンボ。どちらも使いこなせないことには、町のゲーセンじゃ生き残れないぞ。

チェーンコンボのコツは、各キャラごとの通常技のタイミングをつかんでポン、ポン、ポンとリズムよくボタンを押すこと。モリガンとビクトルのチェーンじゃ全然リズムがちがうのだ。もうひとつ、最後は相手が転ぶしゃがみ強キックにつなげること。こうすれば反撃を受けることはない。

そして、ガード・キャンセルのコツは、コマンドが多種存在するためにキャラに依存する。最低限言えることは、連続ガード中は確実に狙えということ。




## [ ショートダッシュの使い方がカギ ]

### ONE POINT ADVICE

モリガンには、弱キックを押しながらのダッシュが存在し、実行すると垂直に近い軌道で飛行することができる。これを近距離で使うとめくりながら相手を攻撃することができ、ここから再び下段チェーンに移行することで相手に揺さぶりをかけることができるぞ。軌道の異なるダッシュの使い分けができれば一人前だ。

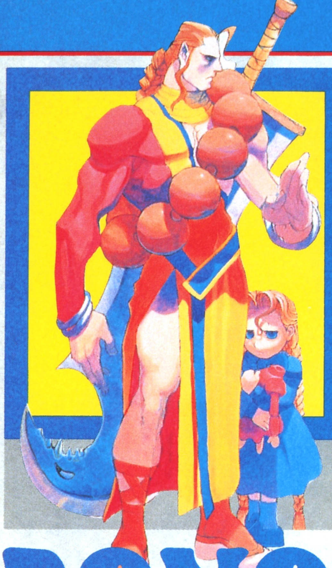
基本は弱〝ソウルフィスト〟をダッシュで追いかけ、跳び込みからのチェーンコンボだ。モリガンの跳び込みは軌道・滞空時間ともに長く、ジャンプよりもダッシュで跳び込んだほうが効率がよい。跳び込みに成功したら、立ち弱キックからのチェーンコンボへ移行する。シメは相手が転ぶしゃがみ強キック→追い討ちだ。このとき、ガードされていたらガード・キャンセルで反撃されないように攻撃を停止しよう。守りの面では、〝シャドウブレイド〟を確実にだせるようにしておく。使った瞬間無敵なので、跳び込まれた場合でもほぼ確実に反撃可能だ。万が一「これは返せない」と感じた場合はES〝シャドウブレイド〟を使う。これは上昇中完全無敵なので、頼れるぞ。



▲緊急脱出手段のES。無敵をうまく使え



▲跳び込みからの手数に加えたい空中〝DI〟



# DONOVAN

## [ "キルシュレッド"で相手を挟みこめ ]

**ONE POINT ADVICE**

"キルシュレッド" で飛ばした剣は、ドノヴァンが攻撃中は正ガード、非攻撃中は逆ガードという性質をもっている。これを利用して、相手の目前で攻撃をだしたりひっこめたりしながらガード方向を迷わせることができるのだ。

ES版を使えば本体を攻撃されても大丈夫だし、攻撃回数も6回に増加するので、スペシャルストックはすべてコレに使ってもいい。

背に携えた魔剣・ダイレクとその能力によって呼び出される3種の精霊が武器のドノヴァン。アニタも後ろでプレッシャーを与えてくれる。といいな。

対戦での基本は"キルシュレッド"。使い方は剣を刺す時点での弱・中・強でヒット数の決定、飛ばす時の弱・中・強で飛距離の設定だ。普段は強で刺し、相手の間合いを考えて戻せばいいだろう。ただし、注意すべき点が2つあって、通常の"キルシュレッド"はドノヴァン本体が攻撃を受けると攻撃力を失うことと、規定攻撃回数を越えた剣も当然攻撃力を失うこと。

他の戦法は、近距離では立ち弱キックからのチェーンコンボ精霊は食らい判定が大きくなってしまうので、ダッシュ中キックからキャンセルで使う程度だ。




▲追い討ちするヒマがあったら剣を刺せ!!




▲"キルシュ"で前から後ろから攻めたてろ

# LEI-LEI

## [ 追いつめて鉄球地獄&追い討ちだ ]




▲追いつめ"天雷破"からの追い討ちで一発逆転

袖の中から山ほどでてくる暗器。通常技にも暗器を使ったものが多く、普段はレバー入れ立ち中パンチやジャンプ中パンチを中心に戦いを組み立てていくことになる。近距離ではすばやく攻撃できる弱パンチ・キックを使い、連打からしゃがみ強パンチまでのチェーンコンボへつなげてしまおう。なお、レイレイの追い討ちはすばやいので、起きあがり速度の遅いキャラや低速起きあがりを実行した相手には2回追い討ち可能だ。

"旋風舞"はパンチボタン連打で攻撃回数があがるが、ガード・キャンセルの格好の的なのでもっぱら移動手段として使うこと。

"返響器"でガード・キャンセルを狙う場合は、攻撃判定の遅さがネック。状況をよくみて使っていこう。




▲"地霊刀"を追いかけて強パンチでトドメを

**ONE POINT ADVICE**

しゃがみ強パンチや跳び込みの連続で相手を画面端に追いつめたら、跳び込みから"天雷破"を狙う。コマンドが順番押し方式のため、すべての通常技をキャンセルして出すことができる。跳び込み→弱攻撃連打→コマンド入力。

間合いは分銅が相手にヒットする距離がベスト。というのも、分銅は立ちガード、直後の地震はしゃがみガードを強要できるからだ。



# ZABEL



## [ 空中戦を制するゾンビが強いのだ ]

**ONE POINT ADVICE**

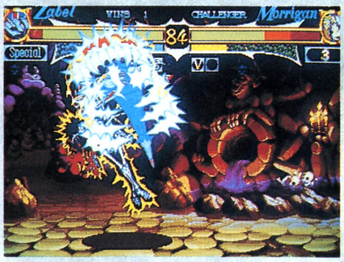
ふつーに使ってもなかなか捕れない"ヘルダンク"。ジャンプ速度の遅いアナカリスはまだしも、普段はジャンプで回避されがち。そこで、相手のバックジャンプや空中必殺技の直後に狙ってみよう。

たとえば、モリガンの空中ソウルフィストの直後などの「確実に着地するタイミング」にあわせて使えば、捕獲率100%って感じだ。

全キャラ中トップのリーチと、空中ダッシュからの無限のコンビネーションで常にプレッシャーを与え続けることのできるザベル。まずは基本技の攻撃部位を覚え、相手の行動を先読みして置いておく感じで使ってみよう。これだけでも相手はかなり嫌なはず。

そこに"デスハリケーン"やしゃがみガード不可の"スカルスティング"を空中からのバリエーションに織りまぜていく。地上戦ではレバー入れ立ち弱キックや、レバー入れ立ち中パンチからチェーンコンボを狙う。

ザベルの欠点は忍耐力の低さ。待ちに入ってもいいことなしなので、コンビネーションの手数を増やし、相手に反撃のスキを与えない怒涛の攻めを構築しよう。




▲空中からの攻撃パターンが豊富なのだ




▲こういう状況なら、ナイスダーンク!



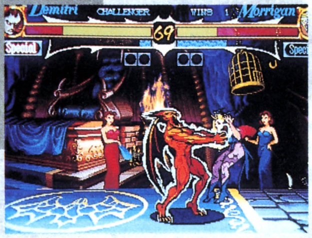
# DEMITORI

## [ 攻撃力の高さと機動力で闘うのだ ]

**ONE POINT ADVICE**

EX必殺技の〝デモンブラスト〞は非常に無敵時間が長く、カウンターでの反撃に最適な技なのだ。とくに画面端に追いつめられた場合や、起きあがりに通常技を重ねられている場合にリバーサルでだせば、まず反撃を受けないぞ。欠点は「投げられ判定がある」こと。相手の投げ間合いにいるようであれば〝ネガティヴストーレン〞に変更しよう。

デミトリの武器は無敵時間をもつダッシュからの〝デモンクレイドル〞または〝ネガティヴストーレン〞の2択と、ジャンプ中キックからのチェーンコンボ、または〝ミッドナイトプレジャー〞。これらを戦闘の主軸にし、フェイントで〝カオスフレア〞や〝バットスピン〞を織りまぜていく。

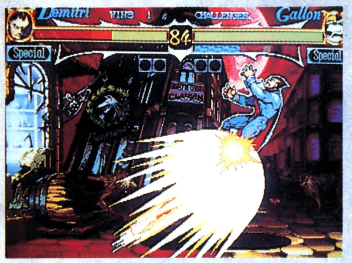

▲中キック〝プレジャー〞の威力は侮れない

基本はこれだけなのだ。あとは、攻撃判定の強い通常技からしゃがみ強キックまでのチェーンを確実にしたり、ダッシュを巧みに使って間合いを自在に操ること。


▲チェーンのシメはしゃがみ強キックで

参考までに、使いやすい通常技をあげてみる。遠距離立ち強パンチはリーチが長く、立ち弱キックは連打が効き下段攻撃。チェーンの頭に。空中ではジャンプ中キックが強い、といった感じだ。

## [ ひき逃げとクライムレイザー命？ ]


▲アオーン、アオーン……ひき逃げだ——っ

通常は1回、ES版では4回までの方向転換が許される〝クライムレイザー〞。正面から1回のみ、という使い方ではまず弱攻撃連打などで牽制されてしまうが、相手の裏側から入って手前へ戻る、といった予測されにくい動きをすることで、相手のガード方向を迷わせることができる。また、正面からヒットした場合でも、吹っ飛んだ相手に向かって方向転換すれば、3回までの空中ヒットも認められるのだ。毎回方向転換していると相手も対応してくるだろうから、1回で止めて〝クライムレイザー〞や、〝ワイルドサーキュラー〞などもバリエーションに加えたい。

この他に、近距離でのジャンプ強パンチでの飛び込みやダッシュからの攻めも織りまぜていくと効果的だ。


▲反撃を誘っておいて〝クライムレイザー〞

**ONE POINT ADVICE**

ガロン本体が3つに分身し、通常技のヒット判定がすべて3倍になる〝ミラージュボディ〞。戦いのアクセントとして使っていきたいところだが、ガード・キャンセルされる確率も高くなるので注意。普段はES追い討ちのみにスペシャル・ストックを使い、相手が待ちに入った場合などに脅しで使ってやろうぜ。〝ミリオンフリッカー〞で削るとかな。



# GALLON

## [ 跳び込みからのチェーンか投げ ]



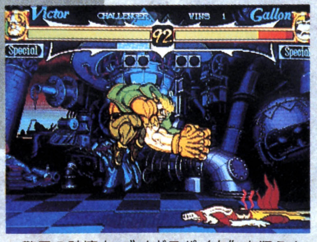
**ONE POINT ADVICE**

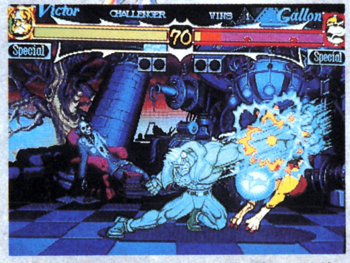
相手の体力を大量に奪える必殺投げの〝メガスパイク〞。間合いも広く、頼れる必殺技だが、間合いをはずしたり、相手がジャンプしていると〝ジャイロクラッシュ〞が暴発することがある。〝ジャイロクラッシュ〞が暴発した場合、相手は強制ガードになるのでそれほど困らないが、できればジャイロコマンドが暴発しない逆回りに入れたいね。

# VICTOR

ビクトルの基本は、跳び込みからのチェーンコンボと必殺投げの〝メガスパイク〞の2択。ジャンプ弱キック→ジャンプ中キックの跳び込みから、〝メガスパイク〞や下段のチェーンコンボを狙っていこう。

ビクトル特有の電撃攻撃はヒットした場合、相手がシビれている最中に再接近できる。落ちてきたところを〝メガスパイク〞かチェーンコンボで攻めたてよう。


▲驚異の破壊力、〝メガスパイク〞を狙え！


▲突然にES〝ギガハンマー〞を使うのも良

EX必殺技の〝グレートゲルデンハイム〞は、コマンド完成直後に無敵時間が存在する。相手の跳び込み攻撃を無敵ですかすも、直後につかむのもいいぞ。なお、このときにかぎり前方ダッシュが可能になる。ダッシュ強パンチなどで接近、チェーンコンボに移行せよ。



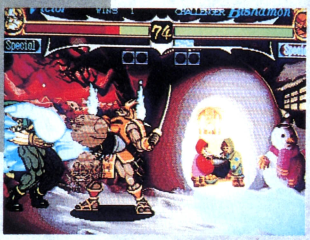
# BISHAMON

## [ チェーンコンボと鬼炎斬とかっさばき ]

**ONE POINT ADVICE**

リバーサル時のみしか出せないはずの〝鬼炎斬〟。起きあがりじゃないと出せないのが辛いなあ……と思っていたら、ときどき変なところでもでてしまう。どうやら、ビシャモンが着地した瞬間にも使えるようで、これを利用すれば跳び込みから鬼炎斬、などバリエーションが増えちゃうね。起きあがりなら〝切り捨て御免〟もまじえていこう。

食らい判定がない刀を武器に、ちくちく刺してチェーンコンボ、画面端に追いつめたらガード不可、空中でもヒットする〝鬼首捻り〟を使う。チェーンコンボがつながりにくいというデメリットがあるが、常に剣先でつついていればガード・キャンセルを食らう確率も低くなる。モロに剣を突き刺すのは跳び込みからの連続技が入ったときに限定しておこう。


▲チクチク端っこに追いつめて〝鬼首捻り〟

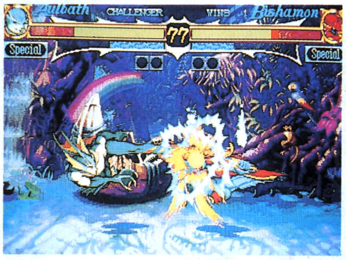
間合いが開いているときは、空中ガード不可のダッシュ立ち強パンチやダッシュ立ち中パンチで接近、跳び込みからチェーンや下段〝居合い斬り〟を多用して、ガードを上下に振っていくのだ。

ES版の〝居合い斬り〟を使えば、リーチもある上に最高9ヒットコンボも狙える。下段を中心に使っていこう。


▲〝連ね斬り〟は実践でまず使うことはないぞ

# AULBATH

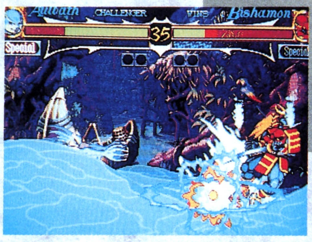
## [ 通常技の強さとダッシュの特性を生かせ ]


▲通常技の使い方がカギ。研究してみよう

オルバスの通常技は、どれもでるまでの速度が速く、攻撃判定も強いものが多い。地上戦・対空・空中戦ともに、通常技だけで十分対応できるレベルだ。そこに、相手を行動不能にできる2種類の必殺技〝ソニックウェーブ〟〝ポイズンプレス〟を牽制目的で使っていけば、相手の行動を押さえ込むことができるぞ。

地上では、〝ソニックウェーブ〟をまじえつつ、立ち中キックやしゃがみ中キックを使って攻め、近距離射程に近づいたらしゃがみ強キックまでのチェーンコンボに持ち込む。〝ソニックウェーブ〟のスキに跳び込まれてしまったら、立ち強パンチで迎撃してしまおう。

下段攻撃に弱いガードキャンセルを狙いすぎると反撃を食らうぞ。


▲〝シーレイジ〟マニア！全部使ってもいい？

**ONE POINT ADVICE**

相手を水の牢獄送りにする〝ウオータージェイル〟。遠距離で使い、追いかけるように使うのが基本だが、〝シーレイジ〟を併用し、相手の行動を制限してから閉じこめるという使い方もある。閉じこめてからは狙いをさだめてES版〝トリックフィッシュ〟を使ってもいいし、ふたたび〝シーレイジ〟でいじめてやるのもいい。スペシャルが余ってればね。



# SASQUATCH

## [ めくりケツとチェーンコンボ。守りは足で ]



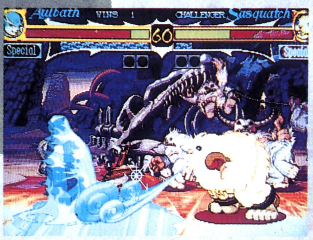
**ONE POINT ADVICE**

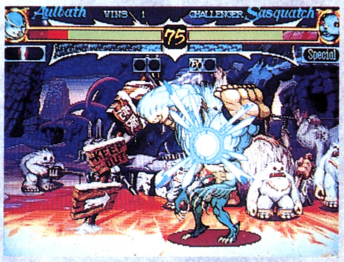
対戦で一度は決めたい〝ビッグアイスバーン〟。跳び込みや連続技に使うには少々厳しいので、確実に決める方法を。〝ビッグブランチ〟で凍らせた相手の上に重ねれば、脱出不可能だ。ダメージを与えたいならチェーンコンボの方が得なんだけどね。

前作ではダッシュ弱キックからの〝ビッグブランチ〟→連続技、が基本だったが、今回はダッシュ攻撃の着地にスキが生じ、投げ返しを食らうようになってしまった。

今回は跳び込みからのバリエーションでしゃがみ弱パンチを狙い、チェーンコンボに持っていくことが重要になっている。跳び込みにはめくりジャンプ強キック、〝ビッグサイクロン〟、ダッシュ中パンチなどで。逆に跳び込まれたら、〝ビッグタイフーン〟、〝ビッグアイスバーン〟や立ち強パンチ、しゃがみ強パンチで返していこう。

ES〝ビッグアイスバーン〟は高速な飛び道具だが、空中ガードされてしまう可能性がある。相手の飛び道具の硬直にあわせるなどして使っていくといい感じだぞ。


▲どうあがいても抜けられん。クジラ確定


▲起きあがりにジャンプ強キックを重ねる



# FERICIA

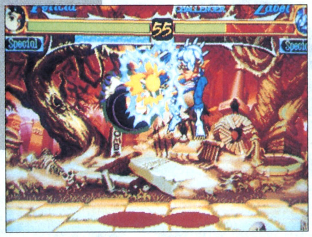
## [ 素早い動きで対戦相手を翻弄しろ ]

### ONE POINT ADVICE

CPU相手には、強で出しても問題の無かった必殺技だが、対戦プレイでは隙が大きすぎて使いづらい。やはり対戦では弱で出すのが無難な様だ。特に〝ローリングバックラー〟は、強で出してしまうと大ピンチ。〝デルタキック〟と〝サンドスプラッシュ〟は強でも問題無し！

フェリシアは動きが速い。この速さを利用して攻めていくのが、対戦プレイの基本だ。

接近戦に持ち込み、チェーンコンボや〝ローリングスクラッチ〟で攻めまくる、というのが理想。しかし、そう簡単には近づけさせてくれないと思う。そんな時の飛び込みには、ジャンプ弱パンチか弱キックを使おう。相手が必殺技を出していてもつぶせる事が多いぞ。



▲弱の〝ローリングスクラッチ〟を対空に使う

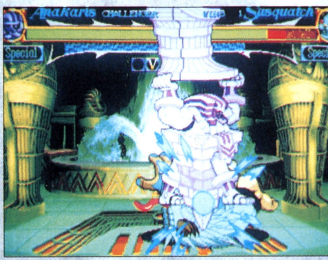



▲ガードキャンセルは確実に出せる様に！

受け身に回ってしまった場合は、〝ローリングスクラッチ〟（弱）。この技は、攻撃判定は強いのに当たり判定は小さい、というとても便利な技なのだ。

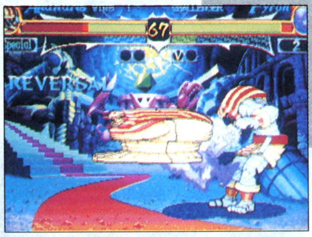
EX必殺技の〝プリーズヘルプミー〟は、画面端に追い込まれてしまった時に出すと決まりやすい。やっぱり、この技は使いたいよね。

## [ 通常技のみでも闘えるぞ！ ]



▲チェーン!! ミイラ!! 追い討ち!!

アナカリスの強さは、チェーンコンボ＋追い討ちの破壊力と、特殊な通常技の数々による状況対応力。この２つの要素を使いこなすには、各通常技・必殺技の攻撃判定の出現位置・持続時間・弱点を覚えること。ガードキャンセルをもたないため、守りに入るとしゃがみ中・強パンチ程度しか反撃手段がなくなる。相手のガード予測のウラのウラをかくつもりで攻めまくろう。実戦では、ジャンプ中にレバー入れキックのドリルで跳び込み、チェーンコンボに持ち込む。フェイントで〝ミイラドロップ〟を使ってもいい。スペシャルはすべて追い討ちに使うのが実戦向きだが、やっぱり見た目が美しい〝ファラオマジック〟〝奈落の穴〟を使いたいよねえ。ツライけど…。




▲とりあえず逃げられる。ジャンプしろよ

### ONE POINT ADVICE

アナカリスの起きあがり、デミトリやパイロンにしゃがみ弱キックを連打されたことないかな？

棺桶を落とすついでに足下が無敵になる〝棺の舞〟は、リバーサルで使う場合はボタン押しっぱなしでも大丈夫。起きあがりに連打されたらこいつで回避……できるといいなあ。

〝ファラオマジック〟は、危険だからやめとけ。な。



# ANAKARIS



# PHOBOS

## [ マイトランチャー追っかけ攻撃！ ]

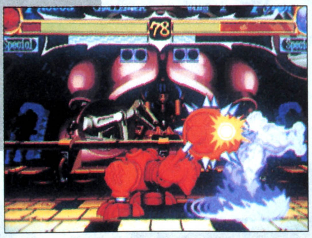
### ONE POINT ADVICE

肉といえば、コンビーフ。

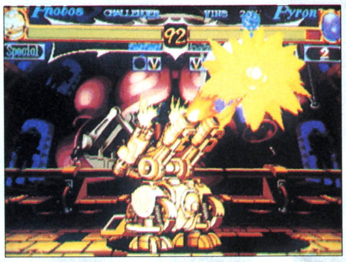
フォボスといえば、〝コンフュージョナー〟。だって、相手を行動不能にできるんですぜ。狙うしかないでしょ。ウン。それはさておき、近距離でしゃがみ中キックをキャンセルとかして使うと当たるぞ。チェーンに持っていくとキャンセルできんから、注意しろよ。命中したらとりあえずジェノサイドで至福に浸れ。

まずは、ジャンプの軌道を理解しよう。レバーを入れている方向に飛ぶと思えばいい。跳ぶじゃなくて飛ぶ、だ。他のヤツラのようにジャンプしたいときは、↗↘って感じでレバーをいれるとOKだ。

空中浮揚ができるようになったら、遠くで〝マイトランチャー〟を使ってみよう。相手がしゃがみガードしていれば飛び込んでジャンプ中キックからのチェーンコンボ、立ちガードしていたらダッシュしゃがみ中キックから〝ジェノサイドバルカン〟なんかを狙っていこう。



▲ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃の切り替えを



▲当たるとうれしい〝コンフュージョナー〟

基本はこれだけ。あとは、空中ではジャンプ強パンチが強かったり、間合いが開いているときはダッシュ攻撃を使うと見た目もカッコイイフォボスができあがるぞ。自分なりのフォボスを組み立てろ！



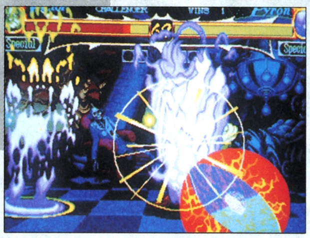

## [ 高性能の飛び道具とダッシュ攻撃 ]

**ONE POINT ADVICE**

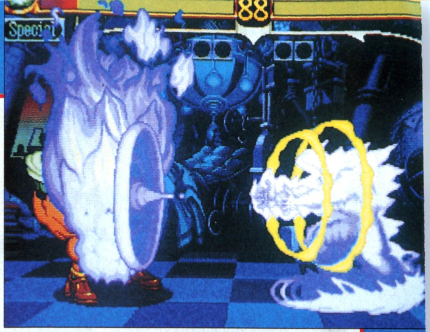
パイロンもレイレイと同じく、追い討ちがすばやいので2回追い討ち可能だ。徹底的に痛めつけてやろう。ところで、あることをすると3回追い討ちできるらしいんですけど、どなたか知りませんか？

飛び道具の〝ソルスマッシャー〟の性能が高く、初心者相手ならこれだけで勝利を得ることもたやすい。これだけじゃあんまりなので、いろいろ考えてみよう。

まず、レバー入れ中キックなどのしゃがみガード不可技をチェーンコンボに取り入れる。これにレバー入れ強パンチの突進などを加えると、相手は反撃のタイミングをとりにくいぞ。ガード・キャンセル技の



▲性能はトップクラス。使いこなせば最強？



▲そのぶん操作は複雑。テンポよく闘おう

〝ゾディアックファイア〟はガードされると反撃を受けやすい。弱・中などを使い、相手の目の前で止まってから〝プラネットバーニング〟で投げるなど、移動専用技にしてしまってもいい。〝コスモディスラプション〟はキックでも発動。パンチで使用したときとは、爆発の位置がちがうことにも注意したい。

# ゲーセンじゃよく見えないッス写真集だ！

[王家の裁き]



[ヘルダンク]



最終回のシメとして、〝王家の裁き〟で裁かれた怪物どもと、ザベルの相棒ル・マルタによってボールにされた怪物どもの写真を一挙公開。裁きはともかく、ボールにされている時間は一瞬なので、じっくりみるチャンスだよ。みてどうしろって言われるとトラッキー困っちゃうんスけどね。

〝王家の裁き〟のほうは、どれもラブリー。なんでドノヴァンが女になるんだ、とか細かいことは言いっこナシだ。

一方、〝ヘルダンク〟のボールもオルバスなんかピョン吉状態でかなり哀れなことになっている。ドノヴァンに至っては、ただの玉じゃねえかオイ、てな具合。

本当は玉が潰れた時にもパターンがあるけど、紙面の都合で割愛。最後まで黙っていたけど、ビシャモンのES〝撥ね刃〟にも自決ポーズがあって楽しかったが、これまた割愛。そんなわけで、バーイ。

## ウチのニャンコは赤毛でした!!




▲『ヴァンパイア』の時より、猫化が進んだフェリシア。勝ちゼリフもとっても猫らしい

全てのキャラクターが個性的な、この『ヴァンパイア　ハンター』。とりあえず攻略は今回で終了です。いかがだったでしょうか？　記事作成に協力してくれた羽里珠樹くんありがとう。というわけで、終わりです。（トラッキー高岡）



※〝王家の裁き〟と〝ヘルダンク〟のキャラ順。上段左から、デミトリ、ガロン、ビクトル、レイレイ、ザベル、モリガン、アナカリス、下段左から、フェリシア、ビシャモン、オルバス、ドノヴァン、サスカッチ、フォボス、パイロンの順です。

# VIRTUA FIGHTER 2

[バーチャファイター2を追え!!]

## 池袋GIGOが遊Ⅱ道場に決定!!

### VF2強化計画がついに始動!

**あのセガを代表する巨大AMセンター、池袋GIGOとゲーム遊Ⅱがタッグを組んだ！　これからいろんな事を仕掛けていく予定なので、要チェックだ！**

池袋GIGOから「ねぇ遊Ⅱさん、なんか面白いことやりませんか!?」、という有難いお話をいただいたのが、４月末のことだった。面白い事大好きな遊Ⅱだから、もちろん即OK！　早速、池袋GIGOスタッフの皆さんと、何を仕掛けていくかの会議を行った。そして早速手はじめに、VF２の大会を行うことが決定した（詳細は次号発表）！　もちろんVF２以外のゲームでも、色々と計画中なので楽しみに待っててほしい。とにかく遊Ⅱ読者が楽しめるものを、ドンドン提供したいと思っている。

今夏は遊Ⅱをチェックして、池袋GIGOへ行こう！



「バーチャファイターのイベントはかなり上手な方が多数参加なさるので、初心者の方はちょっと参加しにくいかもしれませんね。池袋GIGOではこれから、初心者や女性でも気軽に参加できるようなイベントを、遊Ⅱさんと一緒に積極的に仕掛けていきたいですね」
（池袋GIGOVF２道場担当　立氏）



●池袋GIGO●
東京都豊島区東池袋１丁目21番１号
営業時間　午前10時～午後11時55分
定休日　年中無休

## 池袋サラが100人組手に挑戦…!!






６月10日(土)池袋GIGOに、全国のバーチャジャンキーが集結した。その日は伝説のバーチャジャンキー、池袋サラ氏が100人組手を行う日だったのだ。

池袋サラ氏は、自分を倒して名を売ろうと考えている猛者達を相手に、果敢な攻撃を展開しギャラリーを魅了した。またこの日は、関西から最強のラウ使い大門ラウ氏や、おなじみブンブン丸氏も参加。ちなみに無謀にも本誌のジャイブ黒田、ゴモラ和田も参加、当然のごとく見事な負けっぷりでギャラリーを呆れさせた（笑）。通算成績は88勝12敗だった。



▲手前が大門ラウ氏、奥が池袋サラ氏



▲トラッキーの認定証。攻略担当だったのに何故７段!? 次こそ名人位を獲得だ!!



# 5.20段位認定会でトラッキー＆エアー7段獲得！

W・F・T認定道場でもある池袋GIGOで、３回目の段位認定会が行われた。本誌からはトラッキー高岡、エアー古山、ジャイブ黒田が参加。高岡は「絶対名人を出す！」と意気込んでいたが、古山と同じく７段だった。相変わらず本番に弱い。黒田にいたっては、なんと４級というありさま。まぁ、遊IIライター陣は、これからも池袋GIGOの段位認定会に積極的に参加していく予定なので、見かけたら気軽に声をかけてくれ！


▲黒田は４級…。もう何も言うことはない…

# 池袋GIGO最強者決定戦、エアー無念の準優勝…！




▲エアーと松見氏の決勝戦。ハイレベルの攻防が展開された

池袋GIGOの段位認定会に参加した、段位所有者（級位は認めらない）のみで最強者決定戦が５月28日行われた。本誌からはもちろん高岡と古山が参加。本誌初の大会優勝を目指したのだが…。

参加人数は16人。さすがに段位所有者だけあってハイレベルな戦いが随所で見られた。高岡は３回戦で敗退、古山は決勝に進んだものの僅差でやぶれた。優勝は15段位所有の松見氏（カゲ）だった。

## VF2レディースチーム結成だ！

遊II男性陣の腑甲斐なさにチビ太が一大決心！　女性チーム結成を発表。メンバーはリーダーのチビ太と全国大会出場経験有りの藤田みちよクンと村田美衣子クンだ！

「大久保です。女性だけのバーチャチーム、バーチャビッチーズを結成しました。現在、あと２名募集中です。チームに入って私達と一緒にバーチャ道を極めたい人は、下記の大会に参加して下さい！　当日参加してくれた人から、スカウトする予定です。私と一緒に男性バーチャジャンキーを倒しましょう！」

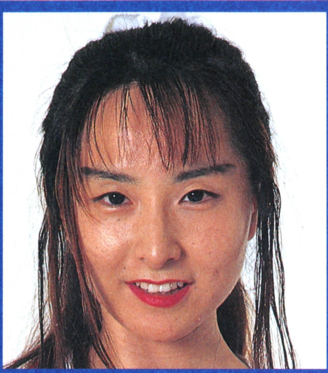



# VF2大会！ 遊IICUP開催だ!!


▲第１回遊II＆池袋GIGO CUPの勝者は誰だ!!?

## 8月5日（土）は池袋GIGOに集結せよ！

さっそく決定した「第１回遊II＆池袋GIGO CUP　バーチャファイター２大会」！　現時点では開催日しかお伝えする事ができないが、かなり大規模の大会にしたいと思っている。ファミ通軍団に大敗した遊II軍団も懲りずに、大挙参加する予定だ。また、上記にあるように当日の大会は、大久保チビ太率いる遊IIレディースチーム、「バーチャビッチーズ」のデビュー戦にもなる予定。その他、遊IIなりのアレンジをとりいれて、楽しい大会にするためスタッフは色々な仕掛けを検討中！　詳細は次号発表するが、とにかく８月５日のスケジュールは、必ず空けておいてくれ！



## 第一回コスプレクイーンはこの娘に決定だ!!

総獲得数 1287票!!

# MICHIRUさん

**妖艶なモリガンのコスプレで第一回コスプレクイーンに選ばれたみちるさん。そんな彼女のコスプレに賭ける情熱と普段の素顔に急接近してきたゾ!!**



アニメ「うる星やつら」のお雪ちゃん、それがみちるさんのコスプレ初体験だった。現在では双子の姉ルークさんと共に〝双子サラ〟と呼ばれコスプレ界で超有名な彼女にとってコスプレとは何なんでしょう。彼女の普段の姿も交え、コスプレイヤーみちるさんに接近。

持っているコスチュームの数は全部で8つ。アニメ、ゲームのキャラクターからアーティストものまで幅広い。普段からベビメタバンド「聖飢魔II」のファンの彼女の一番好きな有名人も、当然デーモン小暮閣下。聖飢魔IIのライブにメンバーのコスプレをして行く事もあるらしい。いやぁスジ金入りですな。現在のコスプレ仲間も聖飢魔IIのライブで知り合った人も数人いるんだって。ゲーム系のキャラクターでは〝双子サラ〟と呼ばれるだけあって、『バーチャファイター2』のサラが有名だ。お姉さんが1P、みちるさんが2Pカラーを担当してる。　双子の特権と言いますか、2人の息のあったポーズには驚かされちゃう。それにしても、あの抜群のスタイルは何なんだ!?　えっ好きなスポーツがエアロビクス…納得です。コスプレをしている時は怖いくらいハマっていて研ぎ澄まされたイメージの強いみちるさんも普段は人なつっこく、ひょうきんな女の子でした。これから彼女には、遊IIコスプレイヤーとして多くのコスプレイヤーを引っ張っていってもらいたい。10月号からのコスプレ天国への登場も計画しているゾ。みんな、ビシっと応援してちょ。では最後にコスプレクイーンみちるさんのコメントをどうぞ!!

**「まさか選ばれるとは思っていなかったんでスゴク驚いています。これからも大好きなキャラクターのコスプレをドンドン続けますので、みんなも一緒に楽しもう!!」**



**みちるさんへ舞の衣裳を贈呈!!**
**衣装製作のプロ「ギャリソン」**

コスプレイヤーの間でプロの仕事をする店と評判の「ギャリソン」。一度お試しあれ。
〒176　東京都練馬区栄町4-1　上原ビル2F
Tel 03-3993-8171 営業時間 PM2:00〜PM9:00

## [遊II 4月号コスプレ王座決定戦の結果報告だー!!]

# 決定 遊IIコスプレクイーン!!

4月号で行われた第一回コスプレ王座決定戦。読者による投票の結果、遂にコスプレクイーンが選出された。この激戦を制したのはエントリーナンバー8、みちるさん。彼女こそが、第一回遊IIコスプレクイーンだ!!




10月号からスタート!! **コスプレ天国♥**

ついにコスプレページがスタートする!!　ゲーム遊II別冊「コスプレ天国」も7月6日に発売し、いよいよ連載開始。最初の計画として夏コミにジャイブとチビ太が乗り込むゾ。もちろん投稿写真は全員掲載!!　乞うご期待。応募要項は103ページを見よ!!


優勝賞品のギャリソン製不知火舞
コスチューム♥
妖艶な
モリガンもステキ!!
でも
やっぱりサラだね!!
GAME遊

## ゲーム史を彩った不朽の名作が今蘇る！

# 帰って来た名作ゲーム

特別編集 第1弾




5月下旬に発売されて以来、編集部にはたくさんハガキが届きました。そのどれもが感謝のハガキでした。「こんな本を待っていた」「よくここまで創った」とか、僕たちがうれしくなるものばかりでした。もし、まだ手に入れてない人がいたら急いで下さい。本当に売り切れ間近なんです。書店にない場合は注文して下さい。絶対に損はさせません！

## 大絶賛発売中!!

A５版　オールカラー
208ページ
定価1,000円（税込み）

## 超強力連載が続々と決定！　ゲームコミックの常識を変える！

# ゲームファイター

特別編集 第３弾

先月号でもお伝えした『鉄拳』『ヴァンパイアハンター』『水滸演武』の連載の他に、遂に『餓狼伝説３』の連載も決定！　一流の作家陣が超強力連載で挑む！

## 7月21日発売!!

A５版
422ページ
定価500円（税込み）

## コスプレファンに朗報！300人以上の美麗コスプレイヤーが集結！

# コスプレ天国

特別編集 第２弾

コスプレと言えば遊II。遊IIと言えばコスプレ。昨年から徹底した取材を敢行し、大好評を博したコスプレ特集。そのコスプレが遂に別冊単行本として発売されるのだ。読者からの投稿写真は全て掲載するのはもちろんのこと、秘蔵写真も満載。掲載されるコスプレイヤーの数はなんと300人以上！　これはコスプレイヤーのバイブルだ！

## 7月6日発売!!

AB版　定価2,000円（税込み）



# 遊II増刊3連発!

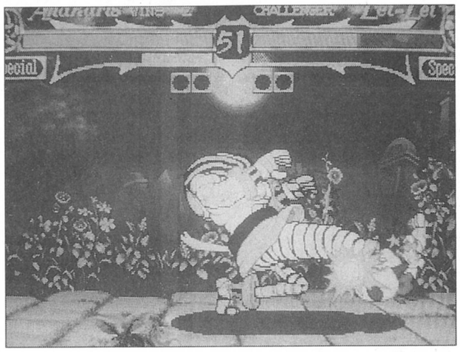
# 遊II情報局

## 今月のお題

# ヴァンパイアハンター

### 魔物たちが戦う人気対戦格闘アクション第2弾!!

とにかく対戦プレイが熱い『ヴァンパイアハンター』。出したい時に確実に必殺技を出せる様にならないとダメだ。そこで、ここに必殺技コマンドをすべて紹介する。隠し必殺技ももちろん掲載だっ!!



# 隠し必殺技も掲載!!完全コマンド表

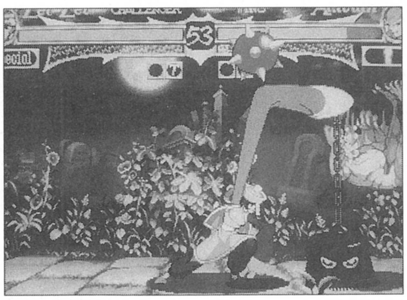
コマンド表の見方について解説しよう。

**必殺技**：対戦格闘ゲームには欠かせないこの必殺技。特殊なコマンドを入力することによって出すことができる。この『ヴァンパイア ハンター』では、スペシャルストックが溜まっている時に、ボタン2つ以上を同時押しして出せば、通常よりも相手に与えるダメージが大きくなり、グラフィックも派手になる（一部除く）。

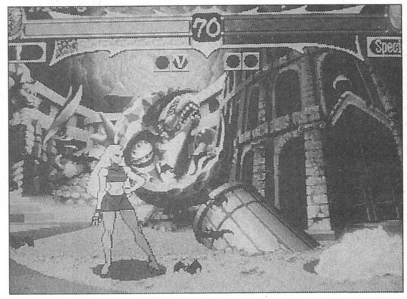
**投げ技**：ここでコマンドを掲載している投げ技は特殊な投げ技。一部の例外を除き、敵の近くでコマンドを入力することによって相手を投げることができる。必殺技と同じように、スペシャルストックが溜まっている時に、ボタン2つ以上を同時押しして出せば、通常よりも相手に与えるダメージとグラフィックが派手になる。

**ES必殺技**：ボタン2つ以上同時押し必殺技。

**EX必殺技**：スペシャルストックが溜まっている場合にのみ出すことのできる特殊で、強力な必殺技。一発逆転が狙える。



◀EX必殺技の使い方が勝負の明暗を分ける



▶モリガンの着替えというフィーチャーも有

P：パンチボタン
K：キックボタン
＋：同時押し
GC：ガードキャンセル可能技
2：ボタン2つ同時押し
2 or 3：ボタン2つ以上同時押し



## ［ダーク　ハンター］ドノヴァン

### 呪われた運命を打ち砕くため全てを滅ス!!

新キャラクター、ドノヴァンの一番使用頻度が高い必殺技は、〝キルシュレッド〟と〝ソードエレメンタル〟だ。前者は対人戦で、そして後者はCPU戦で更に使用頻度が高くなるぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | キルシュレッド　刀を放す | P+K |
| | 刀を引き戻す | P+K |
| 必殺技 | ソードエレメンタル | （キルシュレッド中は使用不可） |
| | イフリートソード（GC） | →↓↘+P |
| | ブリザードソード | ←↙↓↘→+P |
| | ライトニングソード | ←↓↙+P |
| 投げ技 | ソードグラップル | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | プレスオブデス | ←↙↓↘→+K |
| EX必殺技 | チェンジイモータル | 中P、弱P、←、弱K、中K |



## ［チャイニーズ　ゴースト］レイレイ

### 決意を胸に誓い、2人は今、立ち上がる…

レイレイが〝暗器砲〟で投げる物の中には、妙な物がたくさんあり、盆栽や斧はよく出現する。少し珍しい物としては、『ストII』シリーズに登場するバルログの鉤爪や春麗の腕輪まで現れる。これらは、なかなか見る事が出来ないのだ。2つのEX必殺技は、強力なのでこれを使わない手はない。特に〝天雷破〟は、相手を画面端に追い込んで使うと更に効果的だぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 暗器砲（あんきほう） | ↓↘→+P |
| 必殺技 | 旋風舞（せんぷうぶ） | →↓↘+P |
| 必殺技 | 返響器（へんきょうき）（GC） | ↓↙←+P |
| 投げ技 | 放天撃（ほうてんげき） | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | 地霊刀（じれいとう） | ←↙↓↘→+K（2or3） |
| EX必殺技 | 天雷破（てんらいは） | 弱K、強K、中P、中P、↑ |



## [ヴァンパイア]
# デミトリ
### 宿命の対決を制し、闇の世界の頂点に立つ

戦闘中頻繁に使うことになる必殺技は〝デモンクレイドル〟。この技は、その場で出すと真上に、そしてダッシュから出すと斜めに飛んでいく。この〝デモンクレイドル〟に、飛び道具〝カオスフレア〟、そして〝バッドスピン〟を絡めて戦っていくことになる。2つのEX必殺技で主に使っていくことになるのは〝ミッドナイトプレジャー〟。防御不能なので使いやすいのだ。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | カオスフレア | ↓↘→+P |
| 必殺技 | バットスピン | ↓↙←+K |
| 必殺技 | デモンクレイドル (GC) | →↓↘+P |
| 投げ技 | ネガティブストーレン | 敵の近くでレバー1回転+P |
| EX必殺技 | ミッドナイトプレジャー | ↓→↘+P (2or3) |
| EX必殺技 | デモンブラスト | ↓→↘+K (2or3) |



## [狼男]
# ガロン
### 呪われた人狼の血が今夜もまた騒ぎ出す…

前作の必殺技〝ビーストラッシュ〟の改良版〝ビーストキャノン〟。この技は、Pボタン+レバーで方向転換が出来る。通常時は1回、ES必殺技時は4回の方向転換が可能だ。EX必殺技は、〝ミラージュボディ〟がお薦め。多段ヒットが気持ちいいぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | クライムレイザー | ↓↘→+K |
| 必殺技 | ビーストキャノン (GC) 地上<br>対空<br>空中 | →↓↘+P<br>↗→↘+P<br>←↓↙+P |
| 必殺技 | ミリオンフリッカー | ←↓↙+P |
| 投げ技 | ワイルドサーキュラー | 敵の近くで→↘↓↙←+K |
| EX必殺技 | ドラゴンキャノン | →↘↓↙←+P (2or3) |
| EX必殺技 | ミラージュボディー | ←↙↓↘→+K (2or3) |



## [フランケンシュタイン]
# ビクトル
### 博士の死という悲しみを乗り越え戦う…

ここにコマンドを掲載した〝メガショック〟と〝グラビトンナックル〟は、インストカードには書かれていないコマンド投げ技だ。〝グラビトンナックル〟はつかんだ時にコマンドを入力!!

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ギガハンマー | ←溜め→+P |
| 必殺技 | ギガバスター | ←溜め→+K |
| 必殺技 | ジャイロクラッシュ | ↓↙←+P |
| 必殺技 | ギガバーン (GC) | ↓↙←+K |
| 投げ技 | メガスパイク | 敵の近くでレバー1回転+P |
| 投げ技 | メガショック | 敵の近くで↓↘→+中Kor強K |
| 投げ技 | グラビトンナックル | P投げのモーションに入るまでに↓↑+P |
| EX必殺技 | サンダーブレイク | ↓溜め↑+P (2or3) |
| EX必殺技 | グレートゲルデンハイム | ←↙↓↘→+K (2or3) の後P |



## [ゾンビ]
# ザベル
### 超獣ル・マルタを引き連れ暴れまくるぜ!!

ザベルがメインに使っていく必殺技は〝スカルスティング〟だ。反撃されにくいので使いやすいぞ。ES必殺技で出しても効果的だ。EX必殺技の〝ヘルダンク〟は、相手をバスケットボールにして、ゴールに叩き込む、という技。P.27にボールになってしまった相手14キャラを全て紹介しているので、見てくれ!!

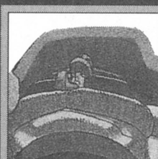
| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | スカルスティング | ↓↑+K |
| 必殺技 | ヘルズゲート | ←↙↓↘→+K |
| 必殺技 | デスハリケーン (GC) | ↓↙←+K |
| 投げ技 | スカルパニッシュ | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | イービルスクリーム | →←+P (2) |
| EX必殺技 | デスボルテージ | →↘↓↙←+K |
| EX必殺技 | ヘルダンク | →↓↘+P (2or3) |



## [サキュバス]
# モリガン
### 退屈しのぎの戦いに再び旅立つ闇の女王

モリガンの必殺技で使用頻度が高いものは〝シャドウブレイド〟。ES必殺技として出せば、上昇中は完全無敵だ。EX必殺技の〝アストラルヴィジョン〟は、分身を出す技、相手の攻撃を喰らうと分身は消えてしまうぞ。このコマンド表には載っていないが、モリガンは勝ちポーズで着替えが出来る。ⓅorⓀボタンを3つ同時押しだ。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ソウルフィスト 地上<br>空中 | ↓↘→+P<br>↑↗→+P |
| 必殺技 | シャドウブレイド (GC) | →↓↘+P |
| 投げ技 | ベクタードレイン | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | バルキリーターン | →↘↓↙←+K |
| EX必殺技 | ダークネスイリュージョン | 弱P、弱P、→、弱K、強P |
| EX必殺技 | アストラルヴィジョン | 弱P、弱P、→、中P、強P |



## [ミイラ男]
# アナカリス
### 我こそ絶対…我こそ真理！ 王を崇めよ!!

とにかく〝王家の裁き〟を相手に喰らわせたい。この技を喰らった全14キャラをP. 27で紹介しているぞ。ちなみにEX必殺技〝ファラオスピリット〟時、下半身は無敵状態なのだ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 棺の舞 (ひつぎのまい) | P+K |
| 必殺技 | 王家の裁き (おうけのさばき) | 空中で↓↘→+P |
| 必殺技 | 言霊返し 吸い込む<br>(ことだまがえし) 吐き出す | ↓↙←+K<br>↓↘→+K |
| 必殺技 | コブラブロー | ←→+P |
| 投げ技 | ミイラドロップ | ↓↘→+P |
| EX必殺技 | ファラオマジック | 中K、弱P、↓、弱K、中P |
| EX必殺技 | 奈落の穴 (ならくのあな) | ←↙↓↘→+K (2or3) |
| EX必殺技 | ファラオスプリット | 弱P、弱P、↓、中K、強K |

## [キャットウーマン]



# フェリシア

ミュージカルスターになる夢を追いかけろ

必殺技で重宝するのは、〝デルタキック〟。通常時でも使いやすいが、ES必殺技として出すと上昇中が無敵状態になる。〝ローリングバックラー〟と〝ローリングスクラッチ〟も対空技として使えるぞ。EX必殺技は、やはり〝プリーズヘルプミー〟を使いたい。技が入る前にフェリシアが攻撃されると、技は無効になってしまう…。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ローリングバックラー | ↓↘→+Pの後P |
| 必殺技 | ローリングスクラッチ | ↓↙←+Pの後P |
| 必殺技 | デルタキック | ←↓↙+K |
| 必殺技 | サンドスプラッシュ(GC) | ↓↘→+K |
| 投げ技 | ヘルキャット | 敵の近くで→↘↓↙←+K |
| EX必殺技 | ダンシングフラッシュ | →↓↘+P (2or3) |
| EX必殺技 | プリーズヘルプミー | ←↙↓↘→+K (2or3) |

## [悪霊サムライ]



# ビシャモン

呪いの鎧「般若」、血を吸う刀「鬼炎」が舞う

ビシャモンの必殺技で、フィニッシュに使いたいのは、〝撥ね刃〟だ。ES必殺技として出すと、相手に刀が刺さった瞬間、相手が切腹するのだ。屈辱技としての効果が大だぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | 居合い斬り(いあいぎり) | ←溜め→+PorK |
| 必殺技 | 撥ね刃(はねやいば)<br>└返し刃(かえしやいば)<br>└辻疾風(つじはやて) | ←↙↓↘→+P<br>←+P<br>↓↘→+P |
| 必殺技 | 骸封じ(むくろふうじ) | ジャンプ中↑↗→+P |
| 必殺技 | 鬼炎斬(きえんざん)(GC) | リバーサル時→↓↘+P |
| 投げ技 | 切り捨て御免(きりすてごめん) | 敵の近くでレバー1回転+P |
| EX必殺技 | 鬼首捻り(おにくびひねり) | →↘↓↙←+P (2or3) |
| EX必殺技 | 連ね斬り(つらねぎり) | ←↙↓↘→+K (2or3) |

## [半魚人]



# オルバス

水の王国再建を目指し仲間を探し求める

〝ダイレクトシザーズ〟はカラー限定の特殊な技だぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | スクリュージェット | ←→+P |
| 必殺技 | トリックフィッシュ | ←←+K |
| 必殺技 | ポイズンブレス | ↓↘→+K |
| 必殺技 | ソニックウェーブ(GC) | ↓↘→+P |
| 投げ技 | クリスタルランサー | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| 投げ技 | スカイネプチューン | 敵の近くで→↘↓↙←+K |
| EX必殺技 | アクアスプレッド | →↘↓+K (2or3) |
| EX必殺技 | ウォータージェイル | →↓↘+P (2or3) |
| EX必殺技 | シーレイジ | ←↙↓↘→+P (2or3) |
| EX必殺技 | ダイレクトシザーズ | (スタートor強Kカラー時)↓↓+P(2or3) |

## [ビッグフット]



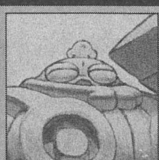
# サスカッチ

世界征服を目指せ！戦いの準備を進めろ!!

EX必殺技の〝ビッグフリーザー〟と〝ビッグアイスバーン〟。対戦で決めたいのは〝ビッグアイスバーン〟だ。相手を凍った水溜まりに落とし、鯨の尻尾で蹴らせるという楽しい技だぞ！　必殺技で使いやすいのはES必殺技の〝ビッグタワーズ〟だ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ビッグスノー | ↓↘→+P |
| 必殺技 | ビッグタワーズ | ↓↓+P |
| 必殺技 | ビッグサイクロン | ↓↙←+K |
| 必殺技 | ビッグタイフーン(GC) | →↓↘+K |
| 投げ技 | ビッグブランチ | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| 投げ技 | ビッグスイング | 敵の近くでレバー1回転+K |
| EX必殺技 | ビッグフリーザー | ←↙↓↘→+P (2or3) |
| EX必殺技 | ビッグアイスバーン | ←↙↓↘→+K (2or3) |

## [ロボット]



# フォボス

主を守るガーディアンの使命は終らない…

GC技の〝リフレクトウォール〟は、通常時には出せないGC専用の技だぞ。使用頻度が高いのは〝マイトランチャー〟。弾だけでなく、爆風(?)にも当たり判定があるからだ。EX必殺技の〝コンフュージョナー〟は、相手を空中に浮かし、ガードを出来なくする技。対戦、CPU戦、どちらでも使う事が多くなるぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | プラズマビーム | ↓↘→+P |
| 必殺技 | マイトランチャー | ↓↘→+K |
| 必殺技 | ジェノサイドバルカン | ←↓↙+P |
| 必殺技 | リフレクトウォール(GC) | ガードキャンセル時→↓↘+P |
| 投げ技 | サーキットスクラッパー | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | コンフュージョナー | →↓↘+K (2or3) |
| EX必殺技 | ファイナルガーディアン | →↘↓↙←+K (2or3) |

## [炎男(宇宙人)]



# パイロン

残るは地球のみ、我こそは宇宙の真理だ！

EX必殺技の〝コスモディスラプション〟は、ボタンを押している長さを変えることによって、4段階に星座を変化させることができる。使用頻度の高い必殺技は〝ソルスマッシャー〟。CPU戦でも、対戦でも、この技だけで勝つことも出来るくらいだ。空中〝ソルスマッシャー〟は、地上に当たると火柱が立つぞ！

| | | |
|---|---|---|
| 必殺技 | ソルスマッシャー　地上<br>空中 | ↓↘→+P<br>↑↗→+P |
| 必殺技 | ゾディアックファイア(GC) | →↓↘+P |
| 必殺技 | オービターブレイズ | 空中で↓↙←+K |
| 必殺技 | ギャラクシートリップ | ←↓↙+PorK |
| 投げ技 | プラネットバーニング | 敵の近くで→↘↓↙←+P |
| EX必殺技 | コスモディスラプション | ←↙↓↘→+P (2or3) |

# ［第1回］噂の実写版登場!!

目指せ1Coinクリア



# STREET FIGHTER
［ストリートファイター ザ・ムービー］

遂に登場した『ムービー』今回はキャラ紹介だ！

## 実写取り込みのキャラクター、空中連続技が熱い

ハリウッド映画「ストリートファイター」。その映画を元に作られたのが、このゲーム『ストリートファイター　ザ・ムービー』だ。

第1回の今回は、気になるゲームシステムと14人のキャラクターを紹介してしまおう。ゲームシステム、キャラクターともに、このゲームオリジナルの部分があるので、注意しておいて損はしないぞ。

選択出来るキャラクターは14人。それぞれのキャラクター名はアメリカ版の『ストII』に準拠しているので、ちょっとややこしいぞ。ブランカ、ダルシム、ディージェイ、T．ホーク、そして映画にも出ていなかったフェイロンは登場していないのだ。



▲アメリカナイズされたこのゲーム、キャラだけでなく空中連続技など、システムもアメリカン！

## ゲームセレクトモード

この『ムービー』には、通常の2本先取制の戦いの他に、3つのモードを楽しむことができる。

それぞれのモードはキャラクター選択前にコマンドを入力することでプレイすることが出来るのだ。

どのモードも、今までのシリーズからは考えられない様なモードばかりだぞ。

### タッグチームモード
コマンド…スタートボタン＋強K

2人のキャラクターを選んでのチームバトル。対戦プレイのときは、それぞれのプレイヤーが入力しないとプレイできないので注意！

### ランダムキャラセレクト
レバー↑＋スタートボタン

なんとCPUが使用キャラクターをランダムで決定してしまう。マイキャラ以外のキャラクターも練習しておいた方が良さそうだ。

### ノーライフモード
スタートボタン＋弱P

このモードは、ライフゲージが隠れてしまうモードだ。ライフがどのくらい残っているか分からないので、スリル満点の戦いが楽しめるぞ。

## ゲームシステム

8方向レバーと6つのボタンでキャラクター操作し、コマンドを入力して必殺技を出すというシステムは、今までのシリーズと変わっていない。しかし、このゲーム独特のシステムも加わっている。

スーパーコンボと受け身は『スパIIX』にも存在していたが、空中連続技と投げ返しは初登場だ。

### 空中連続技
空中でも、何度でも技が出せるのがこの空中連続技だ。通常技から必殺技につなげることも可能だ。ただし、必殺技から必殺技につなげることも可能だ。デモ画面に様々な連続技が紹介されているぞ。

### スーパーコンボ
『スパIIX』にも存在していたこのスーパーコンボ。『スパIIX』と同様に、ゲージが溜まっていても次ラウンドに持ち越されない。これでフィニッシュするとライフゲージが爆発するのだ。

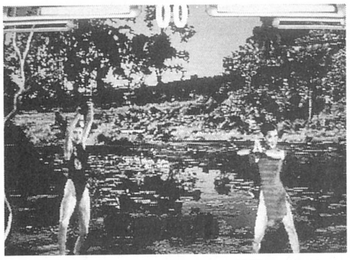
### 受け身&投げ返し
レバー←or→＋ボタン4つ

相手に投げられそうになったときに、上記のコマンドを入力すると、受け身がとれる。さらに、特定のコマンド（調査中）で投げ返しも可能だぞ。


※コマンドはキャラクターが右向きの場合のものです。

# 登場キャラクターとそれぞれのインスト技を紹介

この『ムービー』に登場するキャラクターは、今までのシリーズに登場していたキャラクターと、『ムービー』オリジナルのキャラクターに分けられる。

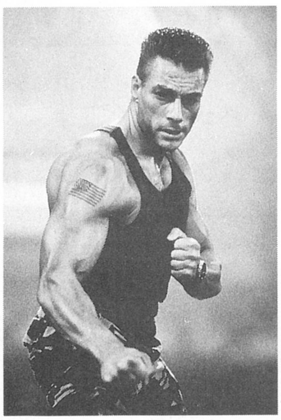

▲“回復技”のときのアクションが可笑しいのだ

オリジナルのキャラクターはもちろん、お馴染みのキャラクターたちも、『ムービー』オリジナルの必殺技を身に付けているので、この必殺技コマンドを良く見てからゲームセンターに出掛けよう。

すべてのキャラクターに存在するスーパーコンボの“回復技”は、文字通りライフを少しだけ回復する技。回復しているときのキャラクターのアクションがとても楽しい。一見の価値ありだぞ。



▲これが14人のキャラクターたちだ。実写取り込みのキャラクターが画面狭しと暴れまくるぞ！



## ガイル大佐

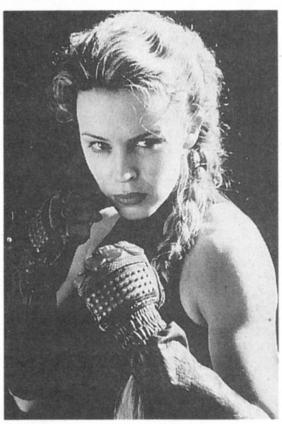
## 『ムービー』では主役!!“サマー〜”が強いぜ!!

国連シャドルー派遣軍司令官。狂気の独裁者バイソンに囚われた国連救済派遣団員63名と親友のカルロス・ブランカを含む行方不明の捜索隊員を救出するため、シャドルー市に上陸する。

この『ムービー』でも、ガイルの主力となる必殺技は、“ソニックブーム”と“サマーソルト”だ。特に、“サマーソルト”は、空中連続技が可能なこのゲームでは、とても重宝する事になる。スーパーコンボ“トリプルサマーソルト”と“G．アーツ”も使いやすい。『ムービー』のガイルは強いぞ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| ソニックブーム | ←溜め→+P |
| サマーソルト | ↓溜め↑+K |
| ハンドカフ | 弱P溜め→←→+弱Pはなす |
| **スーパーコンボ** | |
| トリプルサマーソルト | ↙溜め↘↙↗+K |
| G・アーツ | ←溜め→←→+K |
| 回復技 | 弱K+強K溜め+→→ |


▲しゃがみ強キックが“サマーソルト”につながるぞ！



## キャミィ

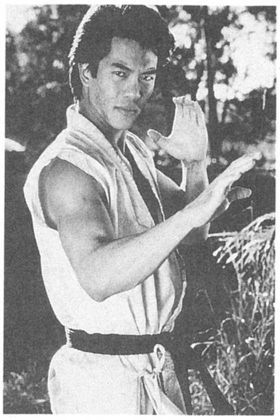
## 美しき戦闘マシーン。キックが冴えわたる…

国連軍のトップランクの戦闘マシーンとして訓練された元英国諜報員。ガイル大佐の下で、電子戦・情報戦を担当する国連軍中尉で冷静沈着なキックの名手。

“スパイラルアロー”と“キャノンスパイク”の技名が変更されているが、見た目は同じだ。新技“チョークホイップ”は、ロープで相手を捕え、投げ飛ばすというとても楽しい技だぞ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| キャノンドリル(スパイラルアロー) | ↓↘→+K |
| スラストキック(キャノンスパイク) | →↓↘+K |
| フーリガンコンビネーション | ↓↘→↗+P+K |
| アクセルスピンナックル | ↓↘→+P |
| チョークホイップ | 強P溜め　はなす |
| **スーパーコンボ** | |
| スピンドライブスマッシャー | ↓↘→↓↘+K |
| キラーチョークホイップ | 弱P+←溜め→→+弱Pはなす |
| 回復技 | 中K+強K溜め+→→ |


▲“キラーチョークホイップ”でフィニッシュ！



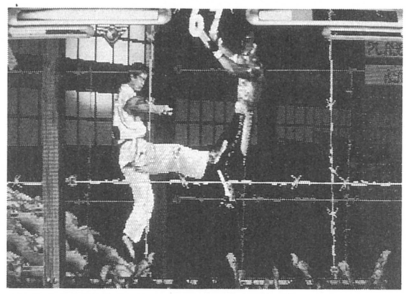
# リュウ

## “昇龍拳”依存症の皆様、お待たせしました…

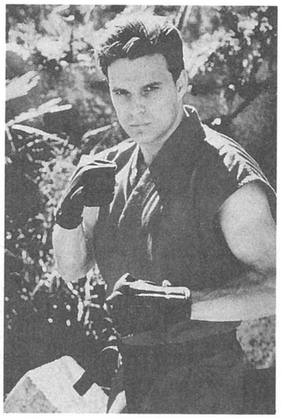
流れのストリートファイター。相棒のケンと組んで世界中を転戦する。サガット率いるシャドルー・ギャングと取り引きするためにシャドルーへと向かう。

『ムービー』のリュウは操作系の変更はされていない。しかし空中連続技の採用により必殺技→必殺技とつなげることが出来るので“竜巻旋風脚”→“昇龍拳”等、全てつながるのである。スーパーコンボの“真空みだれ打ち”も使ってガンガン攻めまくるのだ！

| 必殺技 | |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘→+P |
| ファイヤー波動拳 | ←↙↓↘→+P |
| 昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P |
| 真空みだれ打ち | 中P溜め↓↘→↓↘→+中P離す |
| 回復技 | 強P+中K溜め+→→ |



▲相手が浮いたら思う存分、技を叩き込め！



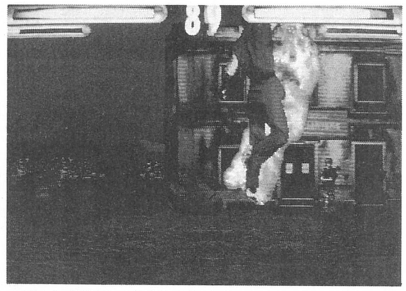
# ケン

## ファイアー“昇龍拳”で相手を燃やしまくれ!!

流れのストリートファイター兼ハスラー。楽天的な性格で、つねに上を目指している。相棒のリュウと比べると、“口”で駆け引きするタイプだが、格闘の実力は折り紙付。

ケンと言えば“昇龍拳”。この『ムービー』では、弱だろうが強だろうが、すべての“昇龍拳”がファイアー“昇龍拳”になっている。スーパーコンボ“昇龍裂破”は『スパIIX』と同じ様に、繰り返し“昇龍拳”を出す技。“煉獄車”は、投げ間合いでのみ技が入る乱舞系の技だ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘→+P |
| 昇龍拳 | →↓↘+P |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+K |
| **スーパーコンボ** | |
| 昇龍裂破 | ↓↘→↓↘→+P |
| 煉獄車 | ↓↙←↓↙←+K |
| 回復技 | 弱P+中P溜め+→→ |



▲浮かした相手に“昇龍拳”を入れる。気持ちいいぞ！



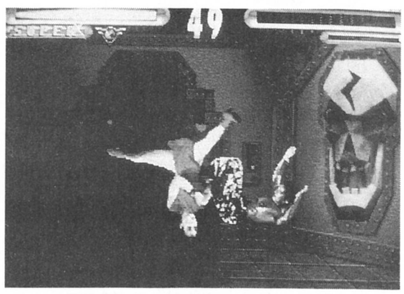
# チュンリー

## “スピニング〜”と“天昇脚”は必見だぞ!!

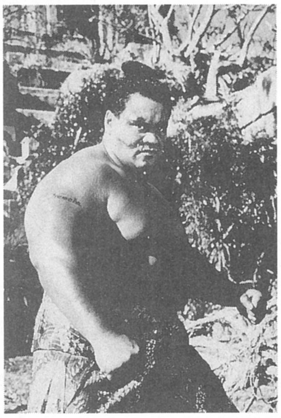
表向きは内乱を取材するグローバル・ニュース・ネットワークのTVレポーター。実は幼い頃に父を殺したバイソン将軍に復讐するため、幾千もの格闘術・暗殺術を身につけた女格闘家。

スーパーコンボの“気功鳳凰拳”は、文字通りスーパーコンボ版の“気功拳”。たくさんの鳥が相手に向かって飛んでいく。屈辱技として使うと楽しいぞ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 百裂キック | K連打 |
| スピニングバードキック | ←溜め→+K |
| 天昇脚 | ↓溜め↑+K |
| 気功拳 | ←溜め→+P |
| 飛翔襲 | P溜め+↓溜め↑+Pはなす |
| **スーパーコンボ** | |
| 千裂脚 | ←溜め→←→+K |
| 気功鳳凰拳 | ←溜め↓↘→↓↘→+P |
| 回復技 | 弱K+強K溜め+→→ |



▲これが実写版の“スピニングバードキック”だ！



E・ホンダ

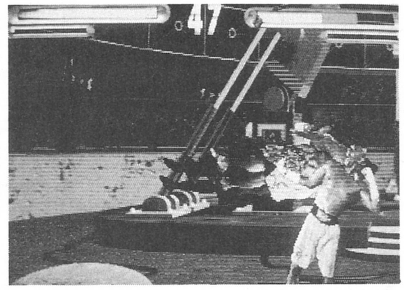
## ホンダって日本人じゃなかったんですねェ…

表向きはＧＮＴ（グローバル・ニュース・ネットワーク）のビデオクルーで、元相撲取り。シャドルー・ギャングの罠にかかり、横綱昇進を前に角界から姿を消す。チュンリー、バルログと共にシャドルーに乗り込み、失われた名誉を取り戻すために戦う。

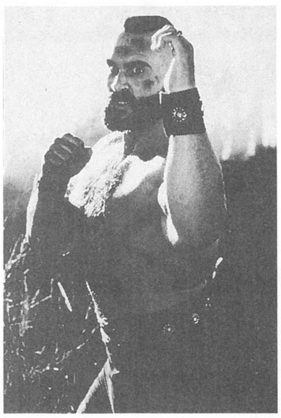
『ムービー』のホンダは外見同様、恐いほど強い！

最後は屈辱技“スーパー四股”で決まり（笑）。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 百裂張り手 | P連打 |
| スーパー頭突き | ←溜め→+P |
| スーパー百貫落とし | ↓溜め↑+K |
| 大銀杏投げ | ↓↙←+P |
| スーパー四股 | K×3溜め　はなす |
| **スーパーコンボ** | |
| 鬼無双 | ←溜め→←→+P |
| スーパー百裂張り手 | ←溜め↓↙←↓↙←+P |
| 回復技 | 中K+中P溜め+→→ |



▲スーパーコンボは2種類とも非常に使える！



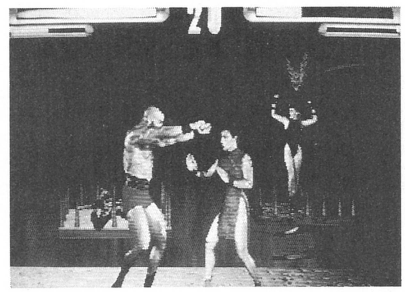
ザンギエフ

## 回転ジャンキー吸い吸いマンの宴が始まる！

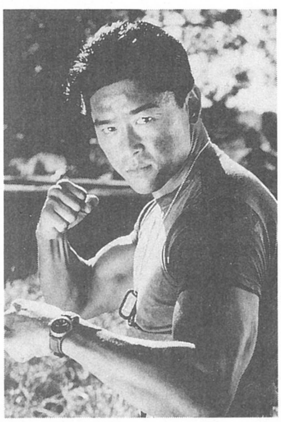
大木の様な体をした怪力のロシア人で、バイソン将軍のボディーガード兼助手。正直であるが故に、盲目的にバイソン将軍に服従しているが、根は善良かつ感激屋。

コマンド表を見て「回転技が無いやんか！」とお嘆きの方々、回す方向さえ合っていれば一回転しても入力を受けつけるみたいなので御安心を！　但し、ダメージは全然減らなくなっている。スーパーコンボは見た目と同様に豪快にダメージを与えるので絶対決めろ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| スピニングパイルドライバー | →↘↓↙←→+P |
| ダブルラリアット | P×3同時押し |
| エアプレーンスピン | 強P溜め　はなす |
| バイオレントフラット | ↓↙←+P |
| **スーパーコンボ** | |
| ファイナルアトミックバスター | →↘↓↙←→↘↓↙←→+P |
| フライングブレインクラッシャー | ↓↘→↓↘→+P |
| 回復技 | 弱P+弱K溜め+→→ |



▲そんなに近くにいたら吸っちゃうよぉ！



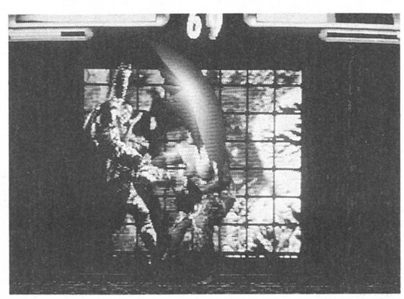
キャプテン
サワダ

## カッコイイ技が多い！　ガンバレニッポン!!

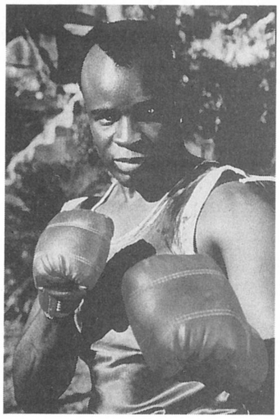
国連軍コマンド部隊を率いる、ガイル大佐の右腕的存在。少林寺拳法・空手・柔術あるいは剣道など、ありとあらゆる武術に通じた格闘戦のスペシャリスト。

必殺技の“扇空脚”はあびせ蹴り。“弧空脚”は“サマーソルト”だ。“鬼雷閃”は相手の飛び道具を跳ね返し、“空雷閃”は気の刀で相手を切りつける。“烈空大車輪”は、スーパーコンボ版の“扇空脚”。“百鬼雷閃”は投げ間合いで入る乱舞だ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 扇空脚 | ↓↙←+K |
| 弧空脚 | ↓溜め↑+K |
| 鬼雷閃 | →↓↘+弱P |
| 空雷閃 | →↓↘+中Por強P |
| **スーパーコンボ** | |
| 烈空大車輪 | ↓↙←↓↙←+K |
| 百鬼雷閃 | P溜め→→+Pはなす |
| 回復技 | 中K+強K溜め+→→ |



▲キャプテン・サワダの技はガイル大佐に似ている



## バルログ（バイソン）

## こんなカメラマンいたらめっちゃ恐いわ〜！

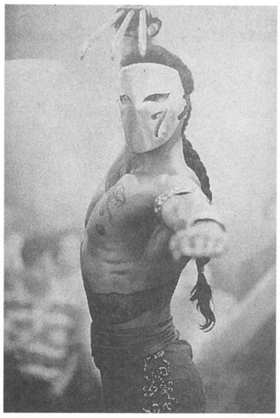
元ボクシングのヘビー級チャンピオン。サガットがらみのスキャンダルのためにボクサー生命を奪われた過去を持つ。普段は G N T（グローバル・ニュース・ネットワーク）のカメラマンだが、一撃必殺の拳はいまだ衰えることを知らない。

『ムービー』のバルログ（ややこしい）はプレイヤーの腕が問われるキャラになっている。スーパーコンボがとても強いので、使える時にはどんどん使ってしまおう。

| 必殺技 | |
|---|---|
| ダッシュストレート | ←溜め→＋P |
| ダッシュアッパー | ←溜め→＋K |
| ターンパンチ | P×3溜め　はなす |
| バッファローヘッドバッド | ↓溜め↑＋P |
| リフレクトグローブ | 中P＋中K同時押し |
| **スーパーコンボ** | |
| クレイジーバッファロー | ←溜め→←→＋P |
| グランドダッシュワンツー | ←溜め↓↘→↓↘→＋K |
| 回復技 | 弱K＋強K溜め＋→→ |




▲スーパーコンボだけは強いんだよね…



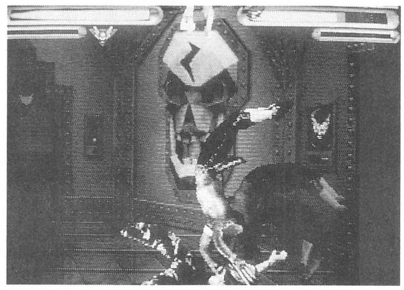
## ベガ（バルログ）

## お貴族様発狂！仮面とツメを投げ捨てる！

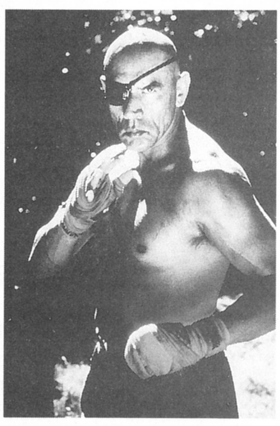
サガット子飼いのストリートファイター。シャドルーでは敵無しの連勝記録を続け、絶対的な人気を誇る。しなやかだが強靭無比の筋肉を持ち、鋭いカギヅメを武器に何百もの格闘家達を血の海に沈めてきた。

表には出てないが“イズナドロップ”や“バックスラッシュ”も出来るぞ。スーパーコンボは“ヘルズスカーレット”の方がベター。

| 必殺技 | |
|---|---|
| スカイハイクロー | ↓溜め↑＋P |
| フライングバルセロナアタック | ↓溜め↑＋K＋P |
| ローリングクリスタルフラッシュ | ←溜め→＋P |
| マスクスロー | 弱P溜め＋←溜め→＋弱Pはなす |
| スピアクロー | 強K溜め＋←溜め→＋強Kはなす |
| **スーパーコンボ** | |
| ローリングイズナドロップ | ↓↙←↓↙←＋P |
| ヘルズスカーレット | ←溜め→←→＋K |
| 回復技 | 中P＋強P溜め＋→→ |



▲“ローリングイズナ”は地上投げになった！



## サガット

## 『ムービー』では、ムエタイ帝王改め悪の首領

東南アジアでもっとも恐れられている戦闘集団シャドルー・ギャングを支配する悪の首領。バイソン将軍が現れる前は、「犯罪の神様」として君臨していたが、現在はバイソンと手を結び、武器を供給している。

必殺技の“イーヴルアイ”は、一定時間、相手を動けなくする技。この技を上手く使えると、サガットは強くなるぞ！

| 必殺技 | |
|---|---|
| タイガーショット | ↓↘→＋P |
| グランドタイガーショット | ↓↘→＋K |
| タイガーアッパーカット | →↓↘＋P |
| タイガーニークラッシュ | ↓↘→↗＋K |
| イーヴルアイ | P×3溜め　はなす |
| **スーパーコンボ** | |
| タイガージュノサイド | ↓↘→↓↘→＋P |
| タイガークロスファイア | ←溜め↓↘→↓↘→＋K |
| 回復技 | 弱K＋中K溜め＋→→ |




▲“イーヴルアイ”で相手の自由を奪い、技を叩き込め



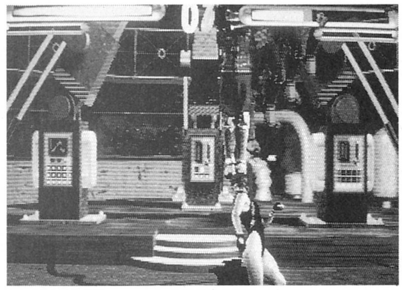
バイソン
将軍

## 電気ビリビリ！発電する将軍、暴れまくる！

悪の格闘王。科学者でもある狂気の独裁者。遺伝子技術を駆使したバイオ兵士を使って、世界征服をたくらむ。

ついに飛び道具らしい技（？）“エレクトリックアーク”が追加されたが使いにくい。やはり将軍（ベガ）は“ダブルニー〜”等で画面スミに追い詰め、スーパーコンボで叩き潰すというパターンで決まり。みんな、将軍は強いぞ！

| 必殺技 | |
|---|---|
| サイコクラッシャー | ←溜め→＋P |
| デビルリバース | ↓溜め↑＋P＋P |
| ヘッドプレス | ↓溜め↑＋K＋K |
| ダブルニープレス | ←溜め→＋K |
| エレクトリックアーク | 強P溜め　はなす |
| スーパーコンボ | |
| ニープレスナイトメア | ←溜め→←→＋K |
| ヘッドプレスナイトメア | ↙溜め↘↙↗＋K |
| 回復技 | 中P＋弱K溜め＋→→ |



▲“ヘッドプレスナイトメア”失敗すると…



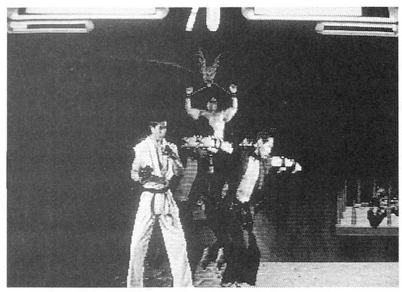
アクマ
（ゴウキ）

## 真の勝者は一人で良い！弱者死すべし！

御存じ豪鬼。彼がシャドルー市に現れた理由は謎に包まれている。

最近のカプコンの対戦格闘ゲームではお約束のアクマ（ゴウキ）が面倒なコマンド無しで遊べるようになったのだ。通常技・必殺技ともに使える技ばかり。コマンド表には無いが“斬空波動拳”も使えるし、スーパーコンボもそこそこ強い。ただし、残念ながら今回のアクマ（ゴウキ）はピヨリます。

| 必殺技 | |
|---|---|
| 豪波動拳 | ↓↘→＋P |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→＋P |
| 灼熱竜巻斬空脚 | ↓↙←＋K |
| 豪昇龍拳 | →↓↘＋P |
| 阿修羅閃空 | →↓↘or←↓↙＋P×3orK×3 |
| スーパーコンボ | |
| 減殺豪波動 | ↓↘→↓↘→＋P |
| 瞬獄殺 | P溜め↓↘→↓↘→＋Pはなす |
| 回復技 | 弱P＋中K溜め＋→→ |



▲“阿修羅閃空”何かポーズが変なんですけど…



ブレード

## 技の名称が、RPGの武器の名前の様だ…

標準的なバイソン軍のハイテク装備突撃兵。様々な武器を隠し持っているが、一人一人が過酷な訓練をつんだ格闘家でもある。“ブレード”は突撃兵だが、彼が闘う理由は誰も知らない。

必殺技“エアアサシンダガー”は、名前の通り空中にいるときにのみ出すことが出来る飛び道具だ。“サプライズダガー”は対空技にはなるが、投げられてしまうぞ。

| 必殺技 | |
|---|---|
| アサシンダガー | ←→←→＋P |
| エアアサシンダガー | 空中で↓↘→＋P |
| ダガーキック | ←→←→＋K |
| サプライズダガー | ↓↓＋K |
| スタンロッド | 中P溜め　はなす |
| スーパーコンボ | |
| ボディーグラインダー | ←溜め→←→＋P |
| ライフシェイバー | ←↓↙←↓↙＋K |
| 回復技 | 弱K＋中K溜め＋→→ |



### 実写取り込みはヤッパリ楽しい

とっても期待していたこの『ムービー』。その期待に応えてくれた。アメリカナイズされたキャラの動き、空中連続技、そして、スーパーコンボでフィニッシュすると爆発するライフゲージ。楽しすぎます！（トラッキー高岡）

# ★ブロッコリー★
~INFORMATION~

## 7月15日全国のコミッ

エッ！
大張正己
歌手デビュー！?

# 超人学園ゴウカイザー™

待望の音楽CD化！

イメージアルバム

全9曲 予価2500円（税込）

STAFF

プロデューサー　松永芳幸（コスパSHOP店長）
作　詞　森ユキ
伊藤洋介（シャインズ、SOYANAの作詞家）
作　曲　坂本裕介
歌　森ユキ・松永芳幸・大張正己

ジャケットイラスト　大張正己
ピンナップ　ことぶきつかさ
カラーイラスト協力（50音順）
あんどうむつみ（ブライダー）
池上竜矢（かりん）
いのうえたくや（シャイア）
神崎らいむ（ヘルスティンガー）
反田誠二（ゴウカイザー）
七瀬葵（紫紅京介）

オール描き下ろし



イラスト：いのうえたくや

企画・制作・販売（株）ブロッコリー　

**通信販売のお知らせ**

㈱ブロッコリーでは下記商品の通信販売を行なっています。ご希望の方は、商品の合計金額分（送料はサービス！）の郵便局の定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、

〒178　東京都大泉郵便局　私書箱6号　ブロッコリーまで

vol6

# ク専門店にて発売開始

「コスプレイヤーは、アーチスト、
コスプレイヤーは、メッセンジャー、
そして……
コスプレイヤーは、とってもフレンドリー」
（ナレーションより）




◎ハイブリッドアニメーター
大張正己氏のコスプレ講評も
収録

◎レポーター：松宮　さら

企画・制作・販売　（株）ブロッコリー
コスパ実行委員会

5月5日コスパinGOLDをビデオ収録
コスプレダンスパーティー「コスパ」オフィシャルビデオ

# 「コスチュームパラダイス」

コスパ3コスチュームアーチスト編

カラーHiFi 30分　価格：3800円（税込）

CHIBITA PRESENTS!

ネコ科チビ太が勇気をもってアナタに贈るインタビューページ!!

# 人生のぞき部屋



## 超個性派アイドル宍戸留美！満を持しての登場なのだ!!

やはりゲーム誌といえどもアイドルはかかせない存在なはず！　そう考えたチビ太は独断と偏見で、果敢にもあの宍戸留美に取材を申し込んだ!!　必見なのだ。

### 今年の「宍戸留美」はひと味違うのだ!!

**チビ太**　私が初めて宍戸さんの音楽を聞いたのは、確か高校生の時だったかな？　その頃から実は宍戸さんに興味があったんです。そこで、ずっと聞きたかったことなんですけど、宍戸さんてやっぱり「アイドル」なんですか？

**宍戸留美（以下宍戸）**　うーん、どうなんでしょう。オーディションを受けてこの業界に入った頃はアイドルだなとは思ってましたけど（笑）。

**チビ太**　歌手になりたかったんですか？

**宍戸**　いえ、女優さんになりたかったんですよ。とにかくなんでもいいからキッカケを掴もうと思って。レコードデビューとCM出演が約束されているオーディションだったんです。

**チビ太**　じゃあ将来は女優さんに？

**宍戸**　そうですねぇ。息の長い女優さんになりたいとは思いますね。私、7月21日に自主制作のアルバムを発売するんですよ。最近までそのレコーディングとかをしてたんです。私が昔歌っていた曲って、アニメやゲームが好きな人に受けやすかったんですけど、今作ってるCDは今までと全然違うんですよ。おとなしめの、フレンチ・ジャズといった感じです。

**チビ太**　うわ。それは全然違いますね！

**宍戸**　そうですね。今まではテケテケした派手目の曲が多かったんで、今後はおとなしめの曲を表現できればなぁと思ってるんです。



▲はっきりいってすごくかわいらしい人でした。顔や体を形成しているパーツが小さい！

## 宍戸留美プロフィール

宍戸留美さんのプロフィールをここで簡単に紹介しよう。彼女は昭和48年11月6日生まれ。身長158cm、B80・W56・H78。血液型B型。趣味はイラストを描くことと、犬と遊ぶこと。特技はパチスロ（かなりうまいらしい）。'89年に「ロッテCMアイドルは君だ！'89」でグランプリを受賞し、翌年ソニーレコードより「コズミックランデブー」でデビュー。「離婚ゲーム」「はいすくーる仁義」などの映画にも出演。'94年には「宍戸留美イラスト展」を開くなど、幅広い分野で活躍している。



▲6月20日に行われた寺尾友美とのジョイントライブも好評！



▲こぶ茶をすすりつつ行われたインタビュー。渋すぎる…

## 実はゲーマーかも!? パチンコもプロ級!!

**チビ太**　宍戸さんはゲームセンターのゲームとかは好きなんですか？

**宍戸**　大好きです。家でやるよりゲームセンターで遊ぶほうが好きなんですよ。でも、最近は忙しくてあまり行ってないですね。

**チビ太**　やっぱり友達と遊びに行くんですか？

**宍戸**　そうですね。パチンコとかには１人でも行きますけど、ゲームセンターには友達と行きますね。喫茶店も１人じゃ入りにくいかな。そば屋には入れるんですけどね。



◀ライブの説明をしてくれる宍戸さん。その目は真剣だったぞ！

**チビ太**　アハハハハ。

**宍戸**　よくレースゲームとかをやりに行きますよ。あとパズルゲームもよくやりますね。『タントアール』とか、マージャンの積み木くずしみたいなヤツ（『上海』）とか！

**チビ太**　宍戸さんは、いつぐらいからゲームセンターに行くようになったんですか？

**宍戸**　19歳ぐらいかな？

**チビ太**　えっ？　じゃあ結構最近なんですね。家庭用のゲーム機なんかも持ってるんですか？

**宍戸**　あるけど、家ではあまりやらないですね。私は外でやるのが好きなんで。『デイトナUSA』が出た時なんかは、もうやりまくりましたよ。出たばっかりだったから300円もしたのにね。レースゲームってつい、「キャー」とか叫んじゃうじゃないですか。そうすると、私って声に特徴があるから、すぐ宍戸留美だってことがばれちゃうんですよ。だまってるとなかなか見つからないんですけどね（笑）。



**チビ太**　家ではどんなゲームをされてるんですか？

**宍戸**　『ぷよぷよ』がホントに大好きで、結構やってましたよ。

**チビ太**　ゲームセンターでもやったりしました？

**宍戸**　ゲームセンターの『ぷよぷよ』は、青と紫のぷよの色の区別があまりつかないじゃないですか。だからやりませんでしたね。

**チビ太**　そ、そうなんですか！

**宍戸**　ワガママですかね（笑）。あのゲームが生まれて初めて最後までやったゲームなんですよ。

**チビ太**　ってことは、実はうまいんですね！

**宍戸**　私、こう見えてもうまいんですよ（笑）！昔セガのイベントとかで、レースゲームでファンの子と対決するというのをやったことがあるんです。その時もうまかったですよ。何回もやったからコツが掴めたんでしょうけどね。

**チビ太**　では最後に一言お願いします。

**宍戸**　今年はいっぱいライブをやる予定なので、ぜひ１度見に来てください！「ゲーム遊IIを見た」といって、話しかけてくださいね!!



◀恒例記念撮影。宍戸さんが手に持っているのが例のこぶ茶。なんかこういうのもいいですな

## 宍戸留美 最新情報



### 新アルバム&ライブのお知らせだ!

この記事を読んで少しでも宍戸留美さんに興味を持ってしまったアナタに朗報！

８月５日、俳優座劇場で彼女のライブが行なわれるぞ。あの不思議な歌声をぜひ生で味わってみて欲しい！　また、７月21日には自主制作で新アルバムが発売されるのだ。これは自主制作のCDをとり扱っているお店なら売っているぞ。みんなで応援してあげてね。お問い合わせは、03-3746-4043アンクルベイビーまで。



▲カワイイ宍戸留美ちゃんに、みんな会いに行こう！




### プレゼント

宍戸さんが持っている直筆サイン色紙を３名様にプレゼント。Ｐ78のプレゼントページを見て応募してね！

# 今、遊Ⅱが最も注目しているコスプレを熱く語る
# WRITERS BATTLE
ライターズバトル Vol.13

## 今回のテーマ
# コスプレイヤーたちのゆううつ

### 今回のテーマについて
最近、なにかと雑誌を賑わしている一見、華やかなこのコスプレ現象。だが、世間の目はまだ冷たい。偏見を持つ人や、ただ勘違いしている人、まだ完全に認知されているとは言えない。だからこそ、遊Ⅱは考えるのだ！

### 今回の参加ライターたち


| ゴモラ和田（以下ゴモ） | やぶそばん竹内（以下やぶ） | ジャイブ黒田（以下ジャ） | 大久保チビ太（以下チビ） |
|---|---|---|---|

## BATTLE 1
## なぜコスプレをするのか？

**ゴモ**「さて、[★1]コスプレなんだけど、実は俺様よく知らないんだよね。実際にコスプレの会場に行ったこともないし、もちろんやったこともない。だから、なんでコスプレするのかがまずわからないんだよ。そこでジャイブ！　キミならよく知ってるでしょ？　取材とかよく行ってるし、実[★2]際にコスプレしてSNKまで行ったんでしょ？」

**ジャ**「ふふふ、うふふ。和田さん本当に全然わかってないでしょ？　SNKまでテリーのコスプレして行って、恥ずかしい思いをしたんだろう？　とか思ってるんでしょう？　ぐふふ、全っ然恥ずかしくなかったもんねぇ！　逆にジャイブみたいにヘビーなコスプレイヤーは、公衆の面前でコスプレするのが当り前！　ウソ。最初はちょっと戸惑ったけど、でも実際にコスプレしてる人がいっぱいいるところでは、コスプレするのが当り前。コレほんと。みんなが仲間、みたいな感じ？　仲間意識ってヤツだよ」

**やぶ**「う～ん、わかんないなぁ。オレはキャラクターに愛情っていうのが欠けているからかなぁ？　ゲームって、キャラクターがいいからプレイするんじゃなくて、ゲームが面白いからプレイするもんでしょ？　だから、その根本的な考え方がわからないんだよ。なんでゲームのキャラクターの格好をするわけ？」

**ジャ**「コスプレをするのは純な気持ちなの。ほら、お祭りに行くときは、浴衣を着ていくのが楽しみな女の子の気持ちみたいなもの。わかんない？　コスプレイヤーに対して偏見を持つ人もいるけど、基本的には普通の人とおんなじ。言うなれば、新しい文化ってことかな？」

**ゴモ**「さて、ライターズバトル初参加の女子っ子ゲームライターのチビ太はどう思う？」

**チビ**「わたし、コスプレ天国のときが初めてだったんですよ。コスプレって。やっぱり最初は恥ずかしいというか、ほとんどイヤだって思ってたんです。特に会社から神保町の駅まで行くときに、知ってる人に会ったら恥ずかしいなぁ、と。でも、駅のホームに入っちゃえば、あんまり気にならなくなったんですよ」

**ジャ**「逆に、カメラマンとして付いてきてもらったスケルトン櫛渕の方が恥ずかしがってたよね」

**ゴモ**「そもそも、コスプレってどこから始まったの？」

**ジャ**「昔からあったみたいですね。[★3]コミケとかで、アニメやマンガのコスプレをしていた人も結構いましたし、ゲームのコスプレが多くなったのは、やっぱり『[★4]ストリートファイターⅡ』ですかね。[★5]リュウとかケンなんかは胴着を改造するだけで比較的簡単につくれるじゃないですか。人気あるキャラだし、自分もやってみようって感じで広まったんだと思いますよ」

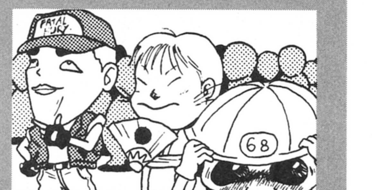
**チビ**「最近も[★6]格闘ゲームが圧倒的に多いですよ。ブームだし、キャラクターがみんな元気いいし、コスプレしたときに格好イイですもんね」

**ジャ**「女の子のキャラクターはだいたい[★7]筋肉質じゃな

---

**★1『コスプレ』**
コスチューム・プレイの略。誰がつけたかはわからないが、けっこう昔からあったみたい。ゲーム以外でも、アニメや、マンガ、タレント、ミュージシャンなんてのもあるとか。

**★2『実際にコスプレして～』**
4月号巻頭特集で、ジャイブ黒田＆大久保チビ太がSNK東京支店まで餓狼伝説のコスプレをして行ったのは、業界では有名な話（ホントか？）。




**★3『コミケ』**
コミックマーケットの略。いわゆる同人誌即売会の中でも最大規模のもので、年2回、東京・晴海でおこなわれる。ゲームの同人誌もあり、ゲームキャラクターのコスプレイヤーも当然たくさん見かけられる。

**★4『ストリートファイターⅡ』**
現在の格闘ゲームブームのはしりとなった有名格闘ゲーム。最新作『ストリートファイターZERO』も発売されるが、春麗のコスチュームが変更されているので、春麗のコスプレも変わっていくのかなぁ？　期待大！

**★5『リュウとケン』**
上の『ストリートファイターⅡ』に登場する主人公的存在。コスチュームも胴着を肩の部分で破るだけで、比較的簡単にできる。しかもカッコイイ。コスプレの普及にも貢献した!?

**★6『格闘ゲーム』**
格闘ゲームもブームなら、コスプレも格闘ゲームのキャラクターが多い。みんなに愛されている証拠なのだ。

**★7『筋肉質』**
一部には筋肉質な女キャラクターが登場するゲームもあるけど、ほとんどが比較的ナイスバディ、もしくは細身の女の子。なんでだろ？

## 意外性のあるコスプレを！
### ゴモラ和田

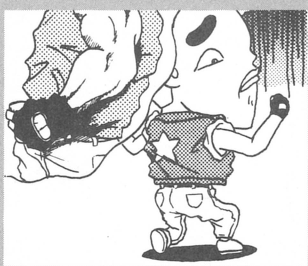


自分の家のマックで『バーチャ2』のパイをつくってみる。思ったように体が動かないパイちゃんに、本物のすごさをあらためて知る今日この頃である…。

　コスプレするのって、どんな気分なのだろうか？　今回、ライターズバトルでコスプレについて書くにあたり、コスプレの単行本を制作しているジャイブからコスプレイヤーのアンケートを見せてもらった。だいたい“楽しい”とか“ハイな気分”という答えで、“恥ずかしい”と答える人はほとんどいなかった。みんなやっぱりお祭り気分なんだな。そうやって楽しんでる人のことを、この場でどうのこうの言うのもなんだなぁ、と思うけど、みんなで楽しむことだけに、他の人がどう思っているのか考えてくれればいいかな、と思うであります。

　あと、個人的には『ヴァンパイア』のビシャモンとかは着ぐるみみたいにしないで、本物っぽくカッチョよく造ってくれたらいいなぁ。やっぱ難しいのかな？

**★8『貧弱感』**
　やっぱり、そのキャラクターをイメージしてコスプレを見るから、コスプレする人自身の体格が違いすぎると、なんだか格好悪く見えてしまう。しょうがないと言えばそれまでだが、見てる人からはそう見えると思う。



**★9『龍虎の拳』**
　SNKの人気格闘ゲーム。見た感じは男のような用人棒、というムエタイ使いの女キャラクター、キングが登場する。コスプレするならどんな人にやってもらうと似合うかなぁ？　う～む。

**★10『露出度の高いキャラクター』**
　最近の格闘ゲームに限ったことではないが、女性キャラクターが登場することが多い。大きく分ければ、露出度低めの美少女系と、はみでんばかりの胸が基本の（？）ムチムチ系がある。特に後者はコスプレする人を選ぶ。ただ、エスカレートしすぎて、ほんとうにはみでそうな人もいる。スゲエ。

**★11『餓狼伝説』**
　最新作も好調のSNKの格闘ゲーム。ゲームキャラクターのコスプレといえば、このシリーズのキャラクター“不知火舞”を思い出す人も多いはず。

**★12『サムライスピリッツ』**
　これまたSNKの剣劇格闘ゲーム。人気キャラクター“覇王丸”、“ナコルル”や、“シャルロット”の鎧をかなり忠実に、格好良く再現する上級コスプレイヤーも多く見かける。

いからいいけど、男は…。筋肉がない人が格闘ゲームのキャラクターのコスプレしても貧弱感[★8]がありますよ。見ててツライですよね」

**やぶ**「オレ個人としては、やっぱり好きになれないところがあるんだよね。確かに自分もコスプレしていれば仲間になれるんだろうけど、してない側から見れば自己満足で、近寄り難くて、なんだか閉鎖的な人たちの集まりみたいな感じすらする。お祭りなら、もっと誰でも楽しめるものでしょ。それがないから自分もコスプレしてみたい、とはとても思えないな」

**チビ**「でも、コスプレしてる人たちは、してない人を疎外している気持ちなんかないんじゃないんですか？　自己満足と言っちゃえばそれまでですけど、好きでやってるんですし、見てる人も充分楽しんでると思いますよ」

**ジャ**「そうだよね。最初はなんだ言っても、一度行ってみると見てるだけでも楽しいですよ。きっと考えが変わりますって」

**やぶ**「いや、別にダメって思ってるわけじゃないよ。個人的にはバカなコスプレとか好きだし。でもなんか狙いすぎじゃないのぉ？　っていうのはちょっとなぁ、ってね」

**ゴモ**「けっこう、いろんな人がいて面白そうだよね。ゲームのコスプレする人はだいたいゲームが好きな人が多いんでしょ？」

**ジャ**「そうですね。メチャクチャくわしい、というわけじゃないにしても、ほとんどの人がゲームが好きみたいですね」

**チビ**「同じ趣味の人が集まる、という意味でもいいと思うし、ゲームセンターよりは知らない人と話しやすいよね。小さなイベントを含めると月に1回くらいそういったイベントをやるみたいですよ。和田さんも1回くらい行ったほうがいいですよ」

**ゴモ**「さっそく行ってみるっス」

## BATTLE2
## コスプレイヤーの気持ちは？

**ゴモ**「さて、我々だけでどうの言ってもなんなんで、遊IIが独自に調査したコスプレイヤーのアンケートをもとに、コスプレイヤーの気持ちを探ってみるとしましょう」

**ジャ**「持ってるコスチュームの数は、みんなマチマチだね。コスプレ歴に比例して多くなるかと思ったけど、結構バラバラ。1年で8着持ってる人もいれば、中には7年で4着の人もいるね。コスプレできるイベントがあるときだけやる人や、普段から造りためてる人もいるんだろうね」

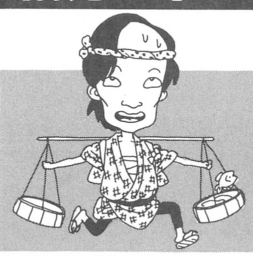
**チビ**「絶対コスプレしたくないキャラクターに女の子が男性キャラクターって答える人が多いけど、コレは微妙ですね。格好良ければいいけど、わたしは個人的に『龍虎の拳』[★9]のキングは女の子よりも、男の人にやってほしいな。きっと、そのほうがカッコイイと思うんだけど」

**やぶ**「普通の女性キャラクターを男がやるのは、ギャグのつもりでも醜い…。あぁいうのはチョットねぇ…。不快、って感じ」

**ゴモ**「あと、絶対コスプレしたくないキャラクターに露出度の高いキャラクター[★10]って答えが多かったのは驚き。特に『餓狼伝説』[★11]シリーズの舞が多かった。舞って、けっこうコスプレの代名詞的存在だと思ってたよ。逆に、少数ながら『サムライスピリッツ』[★12]のナコルルって答える人もいるね。露出度の高いものに対しては、人によって考えが違うみたいだね」

**チビ**「ナコルルは見ててあんまり面白くないでしょ。見た目ハデで、「うわぁ」っていうハデさも感じしないじゃないですか」

## 偏見はイカンよ、偏見は…
### やぶそばん竹内



この号が出る頃には、初の長期休暇をとってリフレッシュ、もしくは長く休みすぎて「お仕事したくない病」になっているはず。う～、ダルい…。

　なにを隠そう、このオレも去年の年末までは、コスプレに対してはネガティブアスホールな人間だった。でも今年に入ってコスプレ関係の仕事をするようになってから、「なんておバカな偏見を持っていたんだろう」と思うようになった。こんな文章を読んでも、偏見を持ってる人たちは「なにバカなこと言ってんだ」と思うだけだろうが、そんな輩たちには、1回でもいいからコスプレのイベントに行ってもらいたい。絶対に偏見は吹き飛ぶ。コスプレの現状は、例えば『バーチャファイター』が発表されたばかりの時のようなもの。凄いとは思うが、イマイチ引き付けられない。しかし、色々な技や駆け引きが判明してきた時に、一気にブレイクした。なんでもそうだが、食わず嫌いはよくないことなのだ。

## 『コスプレ天国』買ってネ♥

### ジャイブ黒田



ただ今、ゲーム遊II別冊『コスプレ天国』を制作中。もう頭ん中、コスプレでいっぱいです。あぁ締め切りが迫って来るぅ…。もうどうにでもしてって感じィ♥

コスプレに偏見を持ってる人って結構いるんだよね。よく知りもしないでイメージだけで見ちゃう人。でも、それもいいと思う。どんなものだって好きな人もいれば、嫌いな人もいるからね。万人に好かれる事なんて所詮は無理なのよ。だからといって卑屈になっちゃいけないゾ。自分たちはマニアックなんだ、なんてコスプレイヤー自身が思ってちゃ、永遠に変なものとして位置付けられちゃうよ。履歴書の趣味や特技の欄にコスプレって書くぐらいの度胸と気合とパワーが欲しいもんです。最近コスプレが注目を集めてるよね。ジャンルとしてメジャーになれるのか、なった方がいいのかは各人にそれぞれの意見があるだろうけど、そういう事は抜きにして、コスプレイヤーには胸を張ってコスプレしてほしいです。

**ゴモ**「そうかなぁ、目が肥えてるんじゃん？　あんまりエスカレートしすぎて、目のやりどころに困るのもねぇ。いろいろバリエーションがあるってことでいいんじゃないの？」

**ジャ**「でもホントに、『ヴァンパイア』のフェリシア[★13]とかで、ほとんどビーチク見えそう状態の人とかいるよ。そこまでやっちゃいますか？って思うね。ほら、このアンケートの、コスプレのマナーの欄に、ニプレスはしよう、って書いてあるじゃん（笑）」

**やぶ**「コスプレのタブーっていう項目には、キャラクターのイメージを崩さない[★14]、っていうのが多いね。タバコを吸う[★15]とか、暴れるとか、って書いてあるよ。ナコルルとかがタバコ吸ってると、イメージ崩すことになるんだろうね。でも、しょうがないじゃん。そこまで気にするか？って気もするけどなぁ」

**チビ**「う〜ん。でも、カワイイ格好してタバコぷか〜はツライですね。みんな見てるから少しは気にしてほしいですね」

**ゴモ**「ほかには、係員の言うことを聞かない、っていうのもある。これはちゃんとしなきゃダメだね。みんなで楽しむものだけにマナーは守らなきゃいけないっすね」

**ジャ**「これと似た意見は結構多いよ。ハメをはずさないように、とか、他の人に迷惑をかけない、とか。う〜ん、ジャイブも気をつけよう！」

**チビ**「あと、他の人のコスプレをけなす、というのもある。これもいけませんねぇ。でも、実際にそういうこと言う人いるのかなぁ？」

**ジャ**「いるんじゃない。やってる人にも、やってない人もいるんじゃないかなぁ。もっと明るく楽しんでほしいね」

**やぶ**「コスプレを始めたきっかけには、友達に誘われて、というのが圧倒的に多いよ。結構やってみたいけど、周りにやってる人がいないからやりにくい、という人も多いんじゃないかな？」

**チビ**「あぁ、それはあるでしょうね。せっかくやりたい、という人がいても、周りに興味がある友達がいなかったらやりにくいでしょうね。そういったきっかけがないと始めにくいでしょうね」

**ジャ**「友達と一緒にやり始める、というのは基本みたいなもんですね。周りに興味のある人がいないというかわいそうなコスプレ希望者ちゃんは、思いきってやってる人と友達になっちゃう、ていうのも手だね。勇気を持ってガンバってほしいね。ジャイブとしては」

**チビ**「あと、カメラ小僧[★16]みたいなのに困ってる人も多いようですね。ナンパ目的[★17]とか。中には、アンディだから舞にもてる[★18]と、勘違いしてる人もいるらしいですよ（笑）」

**ジャ**「迷惑な話だね。でも写真を撮るのは趣味って人も多いんですよ。コスプレしてる人も撮られること自体は、そんなに悪く思ってないみたいなんだけど、コスプレを撮る、ていうんじゃなくて、体目当てに撮られるのはあまりうれしくないみたいですね。まぁ、人それぞれなんでしょうけど、迷惑はかけないように注意したいね」

**やぶ**「体よりも、コスプレを撮ってほしいと。かなりキャラクターに入れ込んでるんだね。そこまでいけば立派。お祭りというよりも、ファンクラブって感じだね。ただみんなでコスプレして、楽しんでるんじゃなくて、思い入れのある人同士のふれあいの場ってわけだ」

**チビ**「あと、キャラクターのことを知らないのにコスプレして、イメージを崩してる、ていう意見もありましたね。本当に、そのキャラクターに思い入れのある人には、知らないキャラクターのコスプレをするのは失礼に当たるんでしょうね。しかも知らないだけにイメージを崩される、というのもあるようなんですよ。確かにわかる気がしますね」

**★13『フェリシア』**
ご存じ『ヴァンパイア』の猫娘。露出度の高さはかなり高い。体毛（？）以外は体を隠すものはナシ！　男性ゲーマーにはかなり期待のコスプレだが、みんながみんなそういった目で見られたいとは思ってない、ということを忘れないように！

**★14『キャラクターのイメージを〜』**
コスプレイヤーのかなりの人が、キャラクターへの思い入れでコスプレをしているようだ。それだけにキャラクターのイメージにふさわしく行動はやめてほしい、と思われているのだ。各自で注意してほしいね。

**★15『タバコを吸う』**
確かに吸いたい気持ちもわかるが、吸われてイメージを崩される、という人もいる。タバコを吸うのは各自の自由だが、吸わない人には迷惑をかけないのがマナーというもの。そういった思い入れのいっぱいつまった場所だけに、ちょっとは気を使うのもコスプレイヤーとしてのマナーでは？

**★16『カメラ小僧』**
本文でも書いたとおり、コスプレイヤーは撮られること自体は、悪くは思ってないようだ。ただ、だいたいの人はコスプレしている姿を撮ってほしいのであって、別に水着姿を撮ってほしいのではないようだ。そこらへんわかってあげてほしいな。

**★17『ナンパ目的』**
確かに同じ趣味を持つもの同士仲良くなりたい気持ちもわかるが、本来の目的を通り越しちゃねぇ。

**★18『アンディだから舞にもてる』**
アンディつーたら『餓狼伝説』のアンディですよ。確かに設定上は、アンディと舞は恋人同士ってことになってる。だからってコスプレしてるアンディが舞にもてるかは別でしょう。ちょっとはりきりすぎじゃん？

## コスプレって楽しいハズ！

### 大久保チビ太



時間がないというのはツライ。あればあったで睡眠に費やしたい、というか、そうしなければ体がもたない。移動中も寝ているという有様だ。遊びに行きたいっす。

正直言って、私も昔はコスプレに偏見があったんですよ。でも、今ではコスプレというものを1つの文化として捉えることができるようになったし、かわいいコスプレイヤーたちを見ているのは大好きになりました。要するに、どんなことに関しても言えることだと思うけど、偏見というものは、その楽しさが理解できないからこそ生まれるんだと思うのね。実際自分もそうだったみたいだし。偏見をもつ前に、まずその対象をよく知り尽くしてから、初めて「好き」とか「嫌い」とか、自分の意見を言ってもらいたいですね。「やだー」なんて言っているヤツに限って、な一んにも知らないと思うよ。確かにまだ自分がコスチュームを着ることには抵抗がありますけど、みんなは勇気を出してコスプレして下さいね！

# ゴモラのゲーム業界改造計画その⑦

## メーカーの方にコスプレについて聞いちゃいました！



### 帆足剛彦氏
バンプレスト　ビデオゲーム事業部

私は開発もするので、ゲームキャラのデザインをすることもあるんです。そういったときに、自分のイメージとは違った解釈でコスプレされた場合、いい思いはしませんが、逆に言えば皆に愛され、キャラが一人歩きしているので、必ずしも悪いとは思っていません。



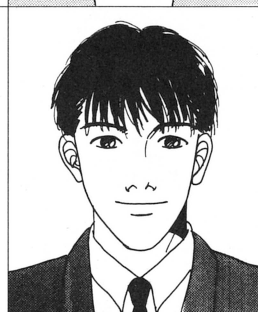
### 川添清子氏
テクノスジャパン　広報宣伝課

５月のコスパでは、皆さんマナーも良かったですし、スタッフの言うこともちゃんと聞いてくれました。ただ、会場内が熱気に溢れているので、興奮してしまう方もいるようです。一般の方にコスプレに対する悪いイメージをつけないように注意してほしいですね。



### 八塚敬昌氏
セガ　プロモーション部

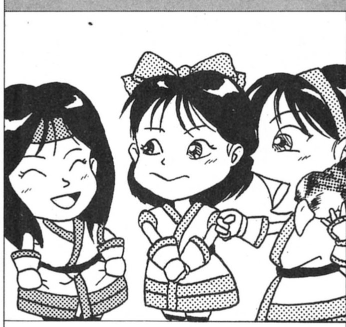
いつも、いろいろなイベントで拝見していますが、特にイメージを崩す様な方も見かけないので安心しています。弊社主催のイベントにも、いつもたくさんの方が来てくださいますし、おかげさまでひじょうに盛り上がり感謝感激です！　また来てくださいね！



### 中村昭夫氏
SNK　販売促進部広報課

当社のイベントでは、いつもコスプレの皆さんにご協力して頂いていますので、本当に感謝しています。コスプレそのものは、今後、いかにそのキャラクターになりきって、自分自身を表現するかが大事だと思います。あと、過激な肌の露出にも注意してほしいですね。

## コスプレの心がけ４ヵ条



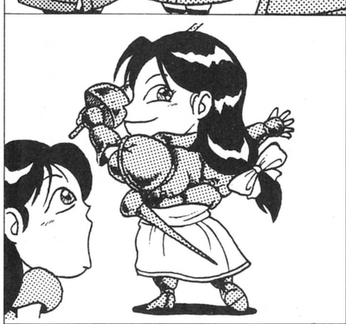
### コスプレするなら自分の好きなキャラクターで！

コスプレは自分のためにするもの。変に自分に似合うかどうか考えるより、自分の好きなキャラクターのコスチュームを造ろう！　自分のお気に入りのキャラクターなら、細かい部分も良く知ってるはず。そういった思い入れこそ真のコスプレ道だ！



### 周りの人には迷惑かけないのは基本中の基本だ！

いくらコスプレして気分がハイになっていても、マナーだけは忘れてはイカンです。当然、格闘ゲームのコスプレだからといって暴れて周りの人に迷惑をかけてはダメ！　衣裳だからといってトゲトゲのついたものにも気をつけるようにしよう。



### 造るときもキャラクターへの思い入れを大切に！

コスプレ制作は、各人のキャラクターへの思い入れが一番良く現われる。好きなところはとことん作り込むのだ！　それこそコスプレの醍醐味であり、大切にしなければならないところ。つねに自分の満足のいく、最高傑作を目指してほしい！



### 他人のコスプレは絶対けなしてはいけない！

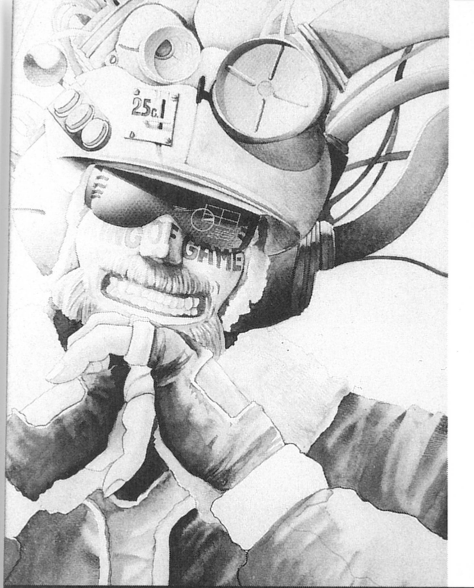
いくら自分のコスチュームの方がいいと思っても、そんなこと言っちゃダメ！　なぜなら、コスプレしている人のキャラクターへの思い入れの結晶であり、自分の気持ちそのものなのだ！　それを汚す者はコスプレイヤーとして恥と思うベシ！

## ゴモラの暴言レポート（コスプレ編）

最近、コスプレはいろんな雑誌で取り上げられている。確かにコスプレは華やかで、ゲーム好きな人でなくても楽しめる。ただ、コスプレイヤーそのものに対しての理解はまだ不十分だと思われる。今回のライターズバトルでは、コスプレをする人のマナーについて、また、それを見る、楽しむ人への正しい理解のために少しでも役立てば、そう思いながら書いたつもりであります。中には余計なお世話だ！　と思う人もいるでしょうが、実際にイロモノとしてしか見ていない人に理解してもらうには、コスプレイヤーたちの気持ち、コスプレはイロモノではなく、本当にゲームキャラクターを愛しているのだ、そういった思い入れをそのままコスプレで表現しているのだ、ということをわかってほしい、と思ったわけです。みんなの意見を、正直な気持ちを教えてほしいな。



イラスト／角野もとを／大倉かおり



ゲームをシリアスに語れ!

# 世界ゲーマーズ会議

WORLD GAMERS ASSOCIATION

今月は本誌のライターにも執筆してもらった。それぞれが違う視点で、今回のテーマを真剣に考えている。もちろん、読者からの寄稿も掲載している。そして自分で考え、次はキミの意見をWGAまで送ってほしい。

［WGA新規読者会員］

No0017
千葉県　岸田ほよよ

## ゲーマー同士の暗黙の了解について

No0008
菅谷　勝

ゲーセンの雰囲気が、どうも息苦しい。そう思うようになったのは最近のことではない。なんだか居心地が悪いのだ。どうしてだろうと思っていたが、7月号のWGAを読んで、わかったような気がする。

僕がよく行くゲーセンには常連と呼ばれる人がたくさんいる。その人達は、それぞれ顔見知りらしく、ゲームをしながら話をしたり、ゲーセン店員とも気軽に挨拶をかわしたりしている。僕も彼らの会話に加えてもらおうと、何度か彼らに話しかけたことがあるが、僕がゲームが下手だからなのか、それとも常連として認められていないからなのかわからないが、意外にそっけない態度をとられた。彼らは、仲間以外の人に対しては閉鎖的だと思う。対戦台でプレーする時も、仲間内でやる時と、それ以外の時では、プレーの仕方が違う。彼らの中ではハメや待ちという物の定義が細かく決められているようで、「お前のプレーは待ちだよ」と注意されたこともある。いわゆる、暗黙の了解というやつらしい。

ゲーセンによって違うだろうが、こういったゲーマー同士の取り決めは、ハメや待ちの定義に限らず、最初はそのゲーセンの常連の中から生まれてくるものだと思う。その後、常連の人達の行動を見た普通のゲーマーが、勝手にルールだと思いこんで、実行するようになり、広まっていくのだろう。これは僕の考えだから、実際には違うところもあるとは思うが、なんにせよ、常連の存在は無視できないと思う。だから、常連と一般ゲーマーの境を取り除いて、話し合うことが必要だと思う。

ゲームを「楽しむ」事を無視したルールは必要ない。もし、ルールを作るなら、全ての人が納得できるものでなければならない。しかしそれは不可能だから、せめて、問題を検討できる環境を作ることが必要だと思う。

**全てがそうとは限らないが、常連の存在が問題になる場合もある。なんにせよ、おしつけは良くないと俺（浦）は思う。**

## 「格闘の戦術」一考

No0002
高橋　泰昭

私は「待ち」「逃げ」については別に非難される物ではないと思う。というのは、これらは対戦を行ううえでの戦術の一つだと解釈しているからだ。言い替えれば、「まだ自力で克服できる余地がある」からだ。「待ち」には、「守りを崩す楽しみ」があり、それは「逃げ」にも言える。一気に懐にもぐりこんでラッシュをかける手もあれば、僅差ならば飛び道具に賭ける手もある。私は「逃げ」を行った時、それは相手の腕を認めた事にもなると思っている。

しかし、これさえ入れれば勝ちというような「ハメ」だけは認める事はできない。これが前二つと一線を引くのは、「ハメ」には実力の介入がほとんどできない点にある。先に述べた様に、「待ち」「逃げ」には一気にひっくりかえす手段がある。しかし「ハメ」にはそれが不可能に近い。

少し話がそれるが、某人気格闘で主人公にハメ技が発見され、ある雑誌で公表された。本来「ハメ」は存在してはならないハズなのに、それが主人公に発見され、しかも雑誌で公表とは一体何のつもりだろう。何をテストプレイしたのかというのを含め、企業モラルのなさを感じる。

話を戻す。ゲーセンで行う以上、それなりのお金がかかっている。当然人より長くやろうとして戦術の向上を計る。その結果「待ち」とか「逃げ」なら、それを否定できるだろうか（もちろん創り手のミスともいえる「ハメ」は別として）。私はそれに口出しすることはできないと思う。相手の作戦を読み、対抗手段を用いる事を考えるのも一興である。

順序がくるったが、私なりの「ハメ」の定義をしておく。それは、「ある一定のパターンに相手をもちこみ、相手の技術の介入する機会さえ与えずに勝つ」事である。「ハメ」を使わないモラルがほしいものだ。

**いつも理論的な高橋君だが、彼の考える「ハメ」の定義と違う考えを持つ人と、出会った時はどうなるのだろうか？**

## 強くなるよりうまくなりたい

### No0012　29歳のOL

私は『バーチャファイター』しかやっていないので（格ゲー）、他のは知らないけど。基本的に対戦ならば「勝ちゃあいいじゃん」だと思います。でも、私がやってるとき乱入してきたやつが「待ち」だったり、「逃げ」だったらやっぱり少しつまらないな〜と思うのよね。少なくとも、そーゆー人に負けたらもう乱入はしないな。やっぱり戦いの駆け引きですもんね、格ゲーのおもしろさって。ま、いろんな人がいるから。そのためにもゲーセンの人！　対戦台は２組以上おいてくださいね。じゃないと困るでしょ、逃げ場もないと。負けるくやしさより、そーゆーふうにでも何でもいいから勝ちたいのだ！　という人もいて当然。でもさ、負けても「もう一度やらせろ」という、わくわくする負け方（つまり、ああすれば勝てたのにと思わせることのできる負け方）の方が、そりゃいいやね。

私は強くなるよりうまくなりたいです。そーゆー人の方が多いと信じたいですね。でもたまに私はそーゆー待ちタイプの人相手にアツくなったりもしますけど。そんなのは通用しないぜっ！　てね。負けた数だけ勝ってやるってね。でも、そーゆー人って１回負けるとやめちゃうんだもーん。ひどーい。もっと遊んでー（笑）。

ま、女ゲーマーのことがナンセンスなように、これもナンセンスなテーマなのかも。心を広くもってゲームをしましょうよー。私もそりゃあ、台をたたきたくなる時も、相手を睨みつけたくなることもあるけどさ、そのパワーをコンティニューにぶつけているし。ゆっくりタバコ吸ったりね。

**女性ゲーマーの時もそうだったが、個人的に俺は彼女の意見が好きだ。別に冷めているのではない。女性ならではの意見というのでもない。ただ、彼女とだったら真剣に、しかも大笑いしながら「ゲームを楽しむ」ことができる気がするのだ。**

## 基準を考える事自体ナンセンス！

### 遊Ⅱ編集部　プリンス増島

格闘ゲームがビデオゲームの主流になって、随分と時間が経った。その間、様々なところで、この「対戦格闘ゲームのルール」が語られてきたと思う。この中で特に問題として挙げられるテーマ「待ち、ハメ」。結論から言えば、この問題で、ゲームを楽しむ全ての人々が納得する様な解決策は浮かんでこない。もっとハッキリ言えば、″負ける方が悪い″という事でしかない。

まず「ハメ」については、対戦であるが故に勝ちたいと思うのが人情。勝てる方法があれば、それを使うのが当然であろう。ゲームである以上、絶対に避けられない攻撃（ハメ）があるのも当然。それを使うなと決めても、仲間同士ならまだ可能かもしれないが、赤の他人となると、どうにもならない。結局、ハメられない様にプレイする、という事しかないと思う。

最も大問題に発展しやすい「待ち」については、何とも言えない虚しさを覚えずにはいられない。それが対戦相手の戦い方だと割り切る以外、考えようがない。この問題は、基本的に「待ち」が必要ないキャラ、または「待ち」ができない性格のプレイヤーの我がままだとしか思えない点が多い気もする。対戦台でプレイする場合は、誰でも勝つ事を大前提にゲームを楽しんでいる。使用キャラの有利な点を踏まえた結果の戦い方に、いちいち文句を言っていても始まらない。それぞれのプレイヤーが自分なりの″楽しさ″を求めて対戦台にやってくるのに対して、個々のゲームスタイルにまで立ち入るというのは問題があると思う。

対戦ゲームでの基本的なルールは″勝てば官軍″だという事。確かに「待ち」「ハメ」は気分を害するプレイであるという点では賛成するが、その事についてどうこう言うというのは、あまり意味がないと考えている。

## なんでもありが一番！　PART2

### 遊Ⅱ編集部　浦ボッキンキン

先月号の意見を読んでくれた人から、いろいろと貴重な意見をいただいた。そのほとんどが「気持ちはわかるけど、やっぱ『待ち』とか『ハメ』ってダメなんじゃない？　しかも、ゲーム雑誌編集者がそれを認めるような発言するのってまずいんじゃない？」というものだった。まぁ、こんな反応は予想してたけど…。

俺の気持ちはといえば、なにぬかしとんじゃあ！　このあほんだらぁ！　という感じだ。「待ち」「ハメ」「逃げ」の、何が問題なのか説明してほしい。いやいや、それは問題ではなかった。先月号で問題にしたのは、そういった戦法が暗黙のうちに否定されている風潮だ。俺に意見してくれた人は、俺の原稿をしっかり読んだのか？　俺の書き方が下手だったかな…？

何か言い訳じみた感じになるので書きたくなかったが、やっぱり言う。俺ももちろん「待ち」「ハメ」「逃げ」といったようなものは、大嫌いだ。ヘドがでるほどだ。それらを戦法と認めたくないくらい…。しかしそれ以上に嫌いなのが、先月でも書いた通り現在の「待ち」「逃げ」「ハメ」を一掃しましょう、といった風潮なのだ。余計なお世話である。そういった風潮が続くと、楽しいはずのゲームも楽しくなくなってしまうと思うのだ。一体いつからなんだ、この気持ちの悪い「格闘ゲームをプレイする際の常識」みたいなものができたのは…。

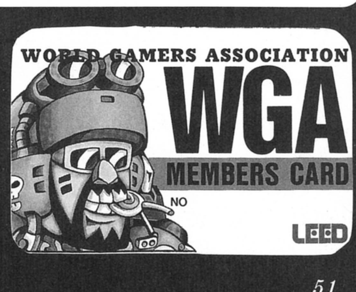
そしていい機会なのでハッキリさせておきたいが、ゲーム雑誌の編集者が「待ち」「ハメ」「逃げ」を容認するのに何の問題もない。もし問題があるとすれば「自分はメディア側の人間なので、世間一般の風潮に反することを言うのはまずい」と考えている、腰抜け編集者・ライターの態度である。そんなヤツがいるから（これが実際にたくさんいたりするだよな…）、今の気持ち悪い状況が形成されたと思う。

ちょっとテーマからずれちゃった。ゴメン！！

新規会員
随時募集中

今月のテーマは「ゲーム雑誌の攻略記事について」。攻略記事への批判、注文などを書いてきてほしい。また、今月掲載された意見の反論や、テーマ以外のものでもOK。投稿者は住所・氏名・年齢・職業・電話番号と400字詰原稿用紙２枚に意見を明記し、下記まで送って下さい。優秀者には右記の会員証を進呈します。WGAにタブーはない。刺激的な意見を待っています！

〒101東京都千代田区神田神保町２－14－304
株式会社ブレーンバスターズWGA８月号係





## 1周年を記念してコーナーもリニューアル

# GM&VIDEO最前線！



### A-ZAP

GMファンクラブ「FSGクラブ」の会長を勤めるかたわら、ゲームビデオの企画や脚本も手がけている、GM界の鬼と呼ばれた男。「ゲーム・サブメディア・クリエイター」を自称しているとか

**ゲーム遊Ⅱも、気が付けば1周年。そこでこのコーナーも、姫野かげまるをメンバーに加えて、新装開店したぞ！**

### 姫野かげまる

彼女のミーハーぶりは、すでにGM界にとどろきわたっているとか…。これでも一応マンガ家で、現在アスキー社の「サテラビュー通信」にて、彼女のマンガが連載されているそうだ。知識は浅いが収集欲は深い？

## 今月の太鼓判

### CD 走れ、飛べ、砕け!!




**マッハブレイカーズ**

発売元：ビクターエンタテインメント
販売元：ビクターエンタテインメント
発売日：発売中
価格：1,500円
品番：VICL-15041

同名アクションゲームのオリジナルアルバム。ゲーム内容が競技もの（スポーツゲームという表現では不適確な気がする）ということもあり、スピード感あふれる曲が多い。しかし、競技そのものが短いため、少々短い曲になっているのが残念か。今回このアルバムを太鼓判を押して勧めるのは、アレンジの出来が素晴らしいからだ。1曲目のとぼけたボーカル曲「Me No. 1 Men」は必聴。また、3曲目のアレンジ曲（？）である「We Are the Staff」は、制作スタッフ全員から一言づつメッセージが収録されているぞ。

### CD ヒーローここの見参




**超人学園ゴウカイザー**

発売元：サイトロン&アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：1,500円
品番：PCCB-00176

同名格闘ゲームのオリジナルアルバム。ヒーローものを主体としたゲームだけあり、どこかで聴いたことのあるような特撮ヒーローっぽいGMが多いのが特徴といえるだろう。また、曲名もヒーローものを意識したものが多く、ゲーム全体がヒーロー一色でまとめられた感がある。

特筆すべきは、やはりボーカルアレンジ曲「全開戦士ゴウカイザー」だろう。ゴウカイザーの主題歌と言い切れるだけの、迫力のあるアニソン風のこの曲は、コナミの『ダダンダーン』に続く、熱いボーカル曲として高い支持を受けるはずだ。

## ZAPと姫っちの GMポカポン講座

**今月のお題 リニューアルの挨拶**

さて、冒頭から言っているように、ゲーム遊Ⅱが1周年を迎た。そこでこのコーナーも、プリンス増島を無事卒業（？）させ、新しくミーハー度100%姫野かげまるを生徒として迎えることになった。まぁいわゆる「リニューアル」という奴をやった訳だが…あまり代わりばえしていないのは〝お約束〟というやつだろう。

さて、この「GMポカポン講座」では、姫野と読者である君達に、毎回GMに関する知識を教えたり、GMに関する疑問に答えたり、時にはGM界の問題点を指摘検討するなど、さまざまなことをやっていきたいと思っている。君達にも、なにか疑問やアイデアがあったら、ぜひこのコーナー宛にハガキを送ってほしい。

今回は挨拶だけだが、次回からはみっちりとGMについて勉強してもらうぞ。興味のある者は、楽しみにしていたまえ。

もちろん、姫っちもガンバレよ!!




協力：サイトロン&アート㈱，ビクターエンタテインメント㈱　キングレコード㈱，㈱タイトー，データイースト㈱

# GM緊急レポート！！！！

# GAMADELICライブ＆ZUNTATAビデオ試写会




先月、GAMADELICのライブと、『レイフォース』のビデオ試写会が、それぞれ行われた。今回はこの２つのイベントのレポートをお送りしよう。

まずはGAMADELICのライブから。こちらは５月19日、場所は原宿ルイードにて行われた。『水滸演舞』のCD購入者のみ、抽選で招待されるライブということもあり、観客はGAMADELICのファン（中には京都からわざわざやってきたというファンもいたぞ）一色に染まっていた。そんなファン相手ということもあり、GAMADELIC側もさまざまな趣向で楽しませてくれた。特に演奏合間のMC（トーク）の妙なノリや、データイースト社員お手製のCMなど、他ではまず見られない高いテンションのパフォーマンスは、まさにGAMADELICらしい一面といえよう。

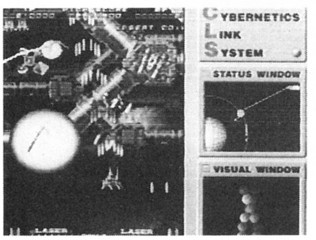
肝心の演奏の方も素晴らしいものがあった。前半は新曲、後半はボーカル曲を中心とした演奏でファンを魅了し、最後に「空牙」で締めくくり、興奮さめやまぬうちに終了した。

そして５月21日。科学技術館サイエンスホールにて、ZUNTATAが企画から制作まで携わった『レイフォース』のビデオ試写会が行われた。会場には350人以上のファンがつめかけ、映像を真剣な眼差しで見つめていた。また、上映の後に行われたZUNTATAの作曲者からのプレゼントをめぐっての、イントロクイズなども実施された。このイントロクイズ、素人が聴いてもさっぱりわからないだろうが、ファンにとっては優しい問題ばかり（TAMAYOさんの問題は除くが）。ワタシが関係者でなければ、クイズに参加してプレゼントをもらっていたのにと、ちょっと悔しい想いをした（笑）。

また、会場にはZUNTATAメンバーによるアート作品の展示や、グッズの販売なども行われていたぞ。

どちらもとても楽しいイベントだっただけに、次回もぜひ行ってもらいたいものだ。






▲◀『レイフォース』のビデオに登場した橋本典子さん。ビデオからのワンシーンだけど、カワイイでしょ♡会場の大画面で観た、彼女と『レイフォース』は、ホント大迫力だったぞ！



激しい演奏を披露してくれたGAMADELIC！ 観客も大興奮だった!!

## 今月のお勧め作品

### 餓狼伝説３

発売元：サイトロン＆アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：4,800円
品番：PCVP-11674（VHS）
　　　PCLP-00556（LD）




同名格闘ゲームのビデオ作品。今回も企画と脚本を、ワタシA-ZAPが担当。対戦映像とドラマを、計90分という大容量で収録した作品。

### 首領蜂

発売元：サイトロン＆アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：1,500円
品番：PCCB-00184




同名シューティングのオリジナル曲に加え、開発バージョンの曲も収録したアルバム。開発バージョンの、洗礼されたCAVEのGMを聴いてほしい。

### パーフェクトセレクション ドラキュラバトルII

発売元：キングレコード
販売元：キングレコード
発売日：発売中
価格：3,000円
品番：KICA-1162




前作が大好評だったシリーズの第２弾。今回も柴田直人さんによるアレンジを柴田直人プロジェクトによる激しいロック演奏で楽しませてくれる。

## ZAPと姫っちのこだわりGM情報




### ゲーム・サウンド・デコ

発売元：サイトロン＆アート
販売元：ポニーキャニオン
発売日：発売中
価格：2,500円
品番：D25B-1002

データイーストのGMの原点といえる作品が多く収録されたアルバム。ピンボールの曲も収録されているだけに、ファンは是非手に入れてほしい１枚。




イラスト：姫野かげまる

## と全米最大手のGAME FANが提携!!

# FEATURING GAME FAN II

**ウルトラ64の発表、セガサターン突然の発売、そして『ストリートファイターアルファ』発表と波乱万丈のゲーム業界。今月は刮目して読んでほしい!!**




### バーチャルボーイのプロトを入手したぞ

久しぶりのロス。新しくなったGF編集部には、全長2m以上の巨大なソニックが…。しかし、今月の最大の情報は『ストリートファイターアルファ』だ。詳しい情報は下を見ていただく事にして、極秘入手したビデオには、とんでもない事実が隠されていたのであった…。

## 春の祭典!!E3レポートだ!!

去る5月11日から3日間、ロスアンゼルスで開催された家庭用ゲーム機のビッグイベント「E3」。本誌では、こういったショーの楽しみ方も踏まえながら詳細をお伝えしていこう。

海外のイベントが日本と大きく違うのは、ショー本来の目的である「ゲーム」を見るだけでなく、各ブースで行われるパフォーマンスが楽しめる事だ。例えば、SNKブースでは、舞とテリーのコスプレをした外人さんが舞台の上で棒術の演武をしたり、ウイリアムズのブースでは『モータルコンバット』のキャラ本人(!)が格闘シーンを華麗に再現してくれたりするのだ。かと思えば、通路をあのウォーリーさんが歩いていたり、天下の任天堂ブースでは『キラーインスティンクト』のステージで金髪のお姉様方と一緒に記念撮影が出来たりする。

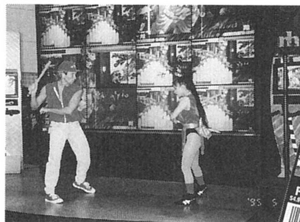


▲今回は広い2会場が設けられた

肝心のゲームでは、6月から公開の映画「ジャッジ・ドレッド」や「バットマン・フォーエバー」のゲームを筆頭に、この日発売されたセガサターンが広いブースを埋めつくし、ソニーは箱型のブースでプレイステーションをミステリアスにプロモートしていた。

18歳未満は入れないアダルトゾーンでは、×××なCD-ROMの発表まであって思わず赤面してしまう。

さて、好評のうちに日程を終了した「E3」だけど各メーカーは早くも次のショーへ向けて既に準備をしている。そう、夏のアーケードゲームショー「AMOA」だ。この「AMOA」では、アタリ、ウイリアムズなど、日本のメーカー以外のメーカーの新作を期待したいところだ。


▲テリーと舞の棒術演武は人の山

「E3」のプレゼントが少しあるぞ。来月号のプレゼントページを見てね。


▲『モータル3』のキャラと記念撮影。そっくり!



▲アーケードでもVFリミックスが話題のセガ


▲アメリカ人に大ウケの「DREDO」の車だ!

## STREET FIGHTER ALPHA

### 緊急発売!! 遂にその全貌を見せたSFA(ストリートファイターアルファ)

日本でのプライベートショーが6月13日、次いで発売が21日と急ピッチで開発が進んでいた『ストZERO』。海外名は『ストリートファイターアルファ ～WARRIORS' DREAMS～』なのだ。(PS. SS版は『STREET FIGHTER LEGENDS』)

リュウvsサガットでのみ入るセリフのやりとり、各キャラごとに違うラスボス、新たに加わったキャラ、ベガ、そしてゴウケンかゴウテツを思わせる謎の格闘家。キャラ選択画面の右下、左下には注意が必要だ。



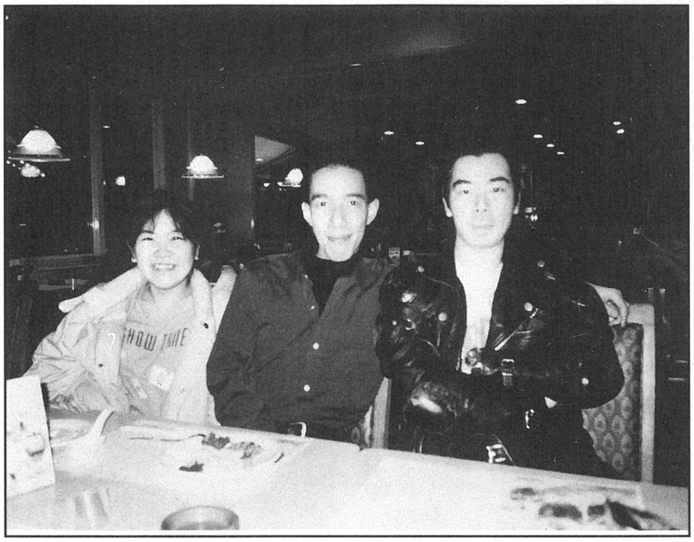
▲本邦初公開。これが海外版のタイトル画面だ!!

### SEE YA SOON!



残念ながら、ゲームファンのページは今月が最後。でも、広い情報網が失くなった訳ではありません。近いうちに、また誌面に形を変えて再登場するかもしれません。今までゲームファンを応援してくれてありがとう!!

# Mac 2台をイーサで結び ダブルインターネットサーフィン



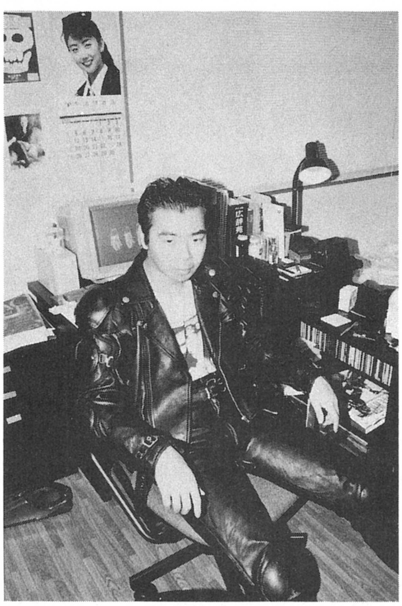
○月×日△曜日
今日、小耳にはさんだ話。人が死ぬと、なんで泣くのか知ってる？ それはね、その人にもう会えなくなる自分が、かわいそうで泣くんだよ……。だとさ。人のために涙も流せないエゴ野郎。こういう奴を見ると憤る。

○月×日△曜日
有名な首都高ランナーがFC(RX7)改を売り払い一時引退するので土曜深夜、速い連中が集結する。女にハイローラーの中のハイローラーが集まる明日、俺は死ぬかもしれないと告げる。死線スレスレの領域に生息するいかした連中が集まるんだ。誰が死んでも不思議じゃねえ……。すると、女がボロボロと涙をこぼしはじめた。大丈夫、俺はそんな連中から、不死身のシブヤちゃんって、呼ばれてんだから。
我が新鋭機、NSR改の調子がすこぶるいい。リードバルブをHRC製に変えたからか。いや、この日のために用意し、今日装着したエトスチャンバーのおかげだろう。さすがはHRC系のショップだけのことはある。これで直キャブ、アブガス混合仕様にすれば、環状線内なら500馬力のR(32)改すら直線で喰える感触だ。FC改のフルブーストの加速と同速でブッ飛べる。深夜の首都高に上がるのは、何カ月ぶりだったが、走り屋を突つきまわせた。全身に漲るアドレナリンが、うっすらと蓄積する憂鬱や弱気、暗然さといった類のストレスを一瞬に燃やし尽くす。

○月×日△曜日
ひょんなことから、アタリのリンクス(初代のでかいヤツ)を机の引き出しの奥から発掘する。アルカリ電池６本を入れ、挿さっていた「カリフォルニアゲームズ」(サーフィン)をプレイ。そのまま、電池が切れるまで4時間半も熱中する。サーフィンは最高だぜ。俺にとって生涯にわたって楽しめる数少ないゲームのひとつだ。幻の5回転を出すことができない。電池をもうワンセット買ってこようか、しばらく真剣に悩む。仕事は山積みなのだが。

○月×日△曜日
近所の梶原製作所（個人名）と新宿へ。俺はMacのLC630と１ギガのハードディスクを買い、奴は不便で高いコンタックスのカメラを13万分のヨドバシゴールドポイントカードのポイントに４万足して買っていた。家に戻りパワーMac8100／80AVと数十センチしか離れてないLCをイーサネット接続。これで英語がわかる奴を横に従えてのダブルインターネットサーフィンが可能になった。
カメラを見に梶原宅へ。パイオニアのハイサンプリングDATの音を聞く。MDとかの音を聴いて、「いいよ」とかいってる奴がアホに思えてくる。エロビデオの女優が等身大で見れるスクリーンで「ヴァンパイアハンター」をプレイ。迫力はあるが、でかすぎて画面内の動きを一べつできない。やはりアクションゲームなどは、一目で全体の映像を見渡せなくては。そうそう、カメラは小型のくせにやけにファインダー内が明るく、通好み。

○月×日△曜日
アングラの帝王GONちゃんに「虫プレイ」というSMビデオの話を聞かされ、気持ちが悪い。浴槽にムカデやミミズをいっぱい詰め、女の顔に押しつけ……。女のあそこにそれらの虫を詰め込む。男がそこに突っ込み、ピストン。最後はぐちゃぐちゃになった虫の死骸が、どろぅっとあそこからはみ出しながら、フェードアウト。そんなビデオが、エロビデオ自販機の横に、見てくださいといわんばかりに、ぽつりと置いて(捨てて)あったんだとよ。あー、胸糞悪いぜ。



渋谷洋一／しぶやよういち・元週刊ファミコン通信編集部ライター。現在ハイローラーで雀龍王、そしてC1-KING!!

## 第11回
# DIGITALIC HIGHROLLER
渋谷洋一 デジタリックハイローラー

マックの上にちょこんと乗っけたクイックカムで訪れる変な客人を撮り、プレミアでいじくり楽しんでいる様子。でも、すぐにあきるんだろうな。



# 集え 筐体野郎

きょうたいやろう

## 筐体友の会発足

## “崩撃雲身双虎掌”。これの為に筐体を買った男!!

このゲーム遊IIの読者で、この男を羨しいと思わない人は少ないはず。だって、今月紹介する菜畠康朗は『バーチャファイター２』を買ってしまったんだよ。購入理由は、「ゲーセンで“崩撃雲身双虎掌”を見て、あまりのカッコ良さに…」との事。しかも、「自分でも出したくて、衝動的に買ってしまった」だって。もう羨しすぎる!!



菜畠　康朗

筐体友の会会員No.3
東京都在住の26歳。基板歴は４年だが、筐体を購入したのは、このニューアストロシティが初めて。



▲取材と称して、『バーチャ２』の無料プレイを楽しんできました



▲これが「バーチャ２」inニューアストロだ!!

カプコンの『キャプテンコマンドー』にハマったのが切っ掛けで、基板を始めたとの事。持っている基板は約20枚だ。ネオジオも持っていて、持っているカセットは６本。基板もネオジオも、対戦格闘ゲームがほとんどだそうだ。

同人サークルをやっていて、コスプレもしてしまうという強者筐体野郎なのだ。

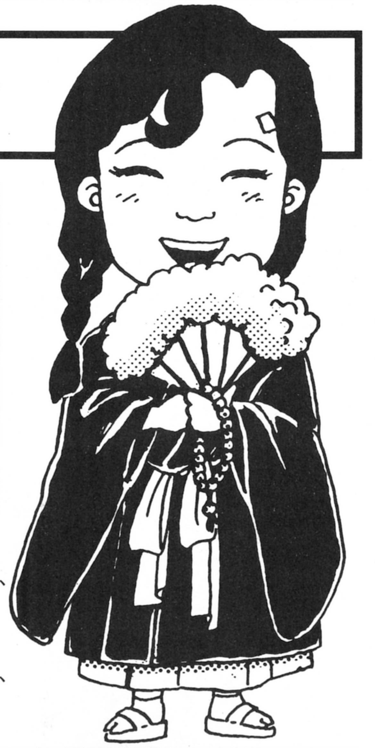
### 筐体友の会会員規則

一．コントロールボックスに浮気をしない
一．一生筐体を愛して生きる
一．筐体を生活の一部にする

**筐体友の会会員募集!!**

このコーナーでは、自宅に筐体を持ち込んでしまっている人を大募集するぞ！
我こそはと思う人は、自分の写真と筐体の写真（数パターン）、そしてその筐体の説明（メーカーや年式、専用筐体の場合はゲーム名等）を“ゲーム遊II編集部　筐体友の会”まで送ってくれ。宛て先はP.82を参照。テーブル筐体、アップライト筐体、そして専用筐体など、筐体なら何でもOKだぞ。ウチと一緒にみんなで筐体友の会を盛り上げていこう。“筐体野郎”と銘うっているけど女の子も大歓迎だ！

# マダム祐子の 女子っ娘ゲーマー駆け込み寺



**問**　私は、コスプレ３年目。コスチュームは、SNKを中心に４着あります。イベントがあると、コスプレ友達と一緒に出かけて行って楽しんでいます。ところが、今度の彼氏がどういうわけかコスプレ嫌いで、イベントでコスプレするのを認めてくれずに困っています。

東京都　ロンリーなコスプレイヤーさん

**答**　彼の嫌う理由によって、対策が変わるわね。不知火舞が得意ならヤキモチの可能性が大。そんな時は露出度を押さえよう。これで彼は少し安心。彼が疎外感を感じているようなら、学生服を着せて草薙京をプレイさせ、貴女はユリ・サカザキで彼とペアになろう！

## ここまで親に似てしまうとは…。トホホなゲーマー英才教育

友人にプレイステーション（以下PS）を借りて、フーフで猿のように『リッジレーサー』にのめり込む。気づくと脇で見ていた１歳の娘が、『リッジ』の魅力にハマってました。その被害は絶大。例えば夜中の２時、娘は私を叩き起こして、身ぶりで（まだしゃべれない）居間を指し、パッドを持つ真似をして「リッジで遊ばせろ」と主張。画面が消えると大泣き。おかげで寝不足の日々…あうぅ…。こりゃ返したら大変だと思い、ある日、『リッジ』を６時間録画したテープを作りました。娘はそのビデオをみながら３DOのパッドを握って満足気。しかし、所詮は偽物（ビデオ）。次世代機は様子見を決め込んでたけど、教育上の理由でPSを買いました。偽物はイカンね、偽物は。「じゃ、本物を見にいこうか」とよせばいいのに今度はゲーセンへ行く。案の定、子供向けじゃんけんゲームにゃ目もくれず、雄叫びをあげながら『リッジ』にまっしぐら。ステアリングを握って離さず大騒ぎ。トホホ…。皆様、ご迷惑をおかけしております…。

**女の子ゲーマー集まれ**

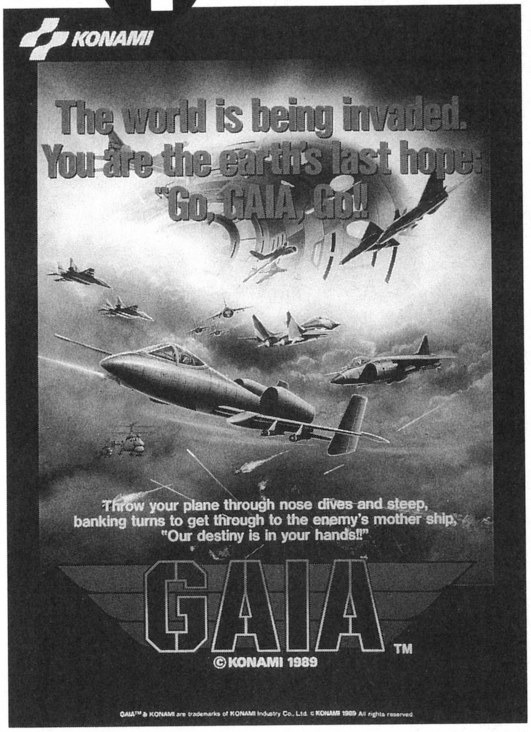
このコーナーでは、女の子ゲーマーの悩みを募集しています。経験豊かなオバハンゲーマーが貴女の悩みにズバリ答えちゃう！とは言っても、べつにゲームに限らず、「恋愛問題」「進路相談」「嫁姑問題（!?）」など悩み事なら何でもOKよ！アンケート用紙の住所の『女子っ娘』係まで、どしどし送ってね！お手紙待ってます！
また、このコーナーの感想も受け付けています。こちらは男女問わず。パソコン通信でもOKよ！　IDは、NIFTY-Serve：PBA02553までね！




# ゲームチラシ王国美術館

珍作・名作大紹介

**レアな一品！ コナミ『急降下爆撃隊』の海外版！ これは幻のアーケードゲームだ!!**




今回は輪をかけて珍らしいゲームのカタログである。見ただけで「これは…!!」と唸ることのできるあなたは正真正銘のマニアと認めていいでしょう。

本作品は、まだ開催場所が新宿NSビルだった1989年のAOUショーで発表されたもの。当時、『グラディウスII』等、隠し玉でショーの主役を担っていたコナミだけど、この時は準備期間だったのか、他に『メインスタジアム』という野球ゲームが出ていただけで、静かなブースだったのだ。しかもこの『急降下爆撃隊』、会場では画面停止やバグの嵐で、さぞかしスタッフの方は大変だっただろう、と思われる作品である。

ゲーム内容は、「全方向スクロールが売りのセミ・シミュレーション・シューティング・ゲーム」といったところだろうか。同社の『タイムパイロット』をシステム的に複雑にしたような感じなのだ。

画面下方には、水平位置方向指示器・飛行指示器・対空レーダー・対地レーダー等があり、索敵しつつ急降下、急旋回、スライド飛行で攻撃するシステム。ちょっと変わった感覚のゲームでありますな。

コナミのゲームチラシは、結構海外版も一緒に作られているものが多いので、今後も紹介していくかも。掘り出し物に期待してくれ!!

**見たい見せたい大募集**

あなたが「見たい」チラシを大募集!! このゲームのチラシがあるなら見てみたい、と思ったら、そのゲームのタイトルと見たい理由を名記して送ってくれ。そして、あなたが「見せたい」チラシも大募集!! これを見てくれ、というチラシがあったら送ってくれ（必ず返却する！）。宛て先はP.82の住所、チラシ係まで。

# 遊II電脳アイドルプロジェクト

**今回は電脳アイドル番外編ってことで、電脳アイドル3ケ条なるものを提唱したりなんかしちゃいます。「なにカッコつけてんだ」なんて言うな〜！**




てなわけで、そこにデカデカと書いてある3ケ条の説明をしちゃおうかな。まず1つめの「ヘンにきどるな」。これはね、もうそのまんまです。ヘンにきどってスカしたり、ブリブリするなってことです。「いっそのことおバカになっちまえ」と、そんなことは言わないけど、いつも自然体で、ありのままの自分でいましょうねってことです。アンダスタン？ そんで次の、「ゲーム以外にも興味をもつ」。いくら『電脳』アイドルと言えども、ゲームのことばかり考えていたんじゃダメってことです。ゲーム以外の色々なことに興味をもって、自分自身を磨くがよろし。好奇心ってのはすんごく大事なことです。エニークエスチョン？ それじゃ最後の「恋愛をする」。じつはこれが一番大切なんだよね。他の2つがどうでもいいってわけじゃないけど…。女の子ってのは、恋愛をすると変わります。例えるなら、「サナギが綺麗な蝶になる」って感じですか。自分じゃ意識してないと思うけど、恋愛をしている女の子を、まわりの男は絶対「あいつ最近マブくなったじゃん（滅語）」ってな感じで見てます。『恋愛は女の子を綺麗にする…』これ本当の話。でもフタマタとかフリンとか、危険な恋愛は逆にイモムシになるんで、絶対にしちゃイカンよ。

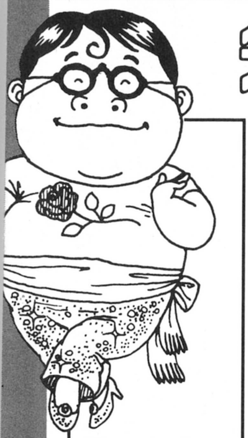
この3ケ条をしっかりと肝に銘じて、候補生諸君、がんばってちょうだい！

**電ドル3ケ条**

一、ヘンにきどるな
一、ゲーム以外にも興味を持とう！
一、恋愛をしよう♡

**P113〜115で『電脳アイドル読者選考会』を開会中！**

# 知られざる同人誌の世界へ誘う…



ラード吉田
遊Ⅱ随一の同人誌通。その守備範囲の広さは、川相の比ではない。やおい好きとの情報あり。

# ラード吉田の同人誌館 商い中

早くも、この館に読者からの応募が殺到して、うれしいかぎりのこのコーナー。館長・ラード吉田もさらに馬力をかけて、店の充実化をめざすぞ!!

## 怒チームはシブイよね

先号からなんとかかんとか出発しました『同人誌館』も好評（？）のうちに第２回を無事にむかえることができました。これもひとえに読者のみなさんのおかげと感動にうちふるえる次第です。

でも同人誌の内容を文章でつたえるのって、たいへんだな……。

さて、下準備も万端(ばんたん)でのぞんだ『コミックキャッスル』で探しあてた、今月のイチオシ同人誌は…『怒』だぁ!!

タイトルだけだと、なんだかわかんないって人もいると思いますけど、これはKOF'94の怒チームでクラーク34歳お誕生日おめでとう本です。ちなみにタイトルは「ど」と読みます。

さてさて、すでにちょっと怪しげな感じになっているこの本、いったい中身はというと……。

## 今月のイチオシ　こんな時代だから、怒チーム!!



### 同人誌パーソナルデータ

◇誌名／怒－DO－
◇発行／ORANGE PANIC
◇判型＆ページ数／
Ｂ５判　フルカラー　40P
◇価格／㊍500円＋〒250円
◇通販方法／
㊋700円＋㊓50円
㊐あて名カード＋㊓80円貼付住所記入済返信用封筒
◇〒350-13　埼玉県狭山市笹井1372-22　梅津様方
甲斐あきら

## 主人公は誰でしょか!?

ページを開くと、そこには期待をうらぎらないばかりか、それ以上の怪しいフンイキを醸し出して（かもしだして）くれている、怒チームの姿がそこにありました。

でも、怒チームってのがシブイな、と思っている私です。

とゆーわけで『怒』でございます。オールギャグ本なんですが、私が見たかんじでは「クラークがみんなにいぢめられてる」ってなぐあいの本ですね。よくいますよね。好きなんだけど、ついいぢめてしまってゆーの。そんなイメージが伝わってきます（ちがってたらゴメンナサイね）。でも、いぢめられてるクラークって、妙にぷりちーだな……。

お話のほうは、１～数ページの短いものなんですがどれも、いいかんじなので、とてももりだくさんとゆーお得なかんじがしますよ。

ラード（ううっこの呼び方なんとかしたいなぁ）個人としては、ラルフが意味深な発言で、クラークをちくりちくりとやっているのがとても好きです。それに反応するクラークが、やっぱし妙にか～～い～～なぁ。このままでは、私はKOF怒チームにコロんでしまいそう……。

KOF'94怒チーム本『怒』。お値段もお手頃だし中身もてんこ盛りで、ひじょーにお得な逸品です。この機会を逃さずに、是非どーぞ!!

あ、いまさらですが、内容はやや女性向けかな？でも男性でも楽しめると思いますよ。

それでは、また次回お会いいたしましょう。

# 今月のオススメ同人誌一覧




◇誌名／
ff－フォルテシモ－
◇発行／大吉姉妹
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　28P
◇価格／(本)400円＋(〒)200円
◇通販方法／(為)600円
(同)あて名カード
◇〒165　東京都中野区大和町１－１－７　デザインTOM内
大吉姉妹

やっと出ました鉄拳本でございます。オールキャラ登場のギャグ＆シリアス。鉄拳の旨味が十分に出ていてベリグー!!




◇誌名／MEGA BLAST
◇発行／FITZBEAT
◇判型＆ページ数／
B５判　16P
◇価格／(本)100円＋(〒)190円
◇通販方法／(為)100円＋(切)190円
◇〒245　神奈川県横浜市戸塚区
名瀬町376－２　小林　晃子

いちお一準備号なんですが、これはよいです。VHオールキャラ本（？）です。フォボスのお誕生会にはいってみたい!!




◇誌名／TABURA RASA
◇発行／家内制零細企業
◇判型＆ページ数／
A５判　フルカラー　28P
◇価格／(本)300円＋(〒)190円
◇通販方法／(為)300円＋(切)190円
(同)あてなカード＋(切)80円を貼った返信用封筒
◇〒800－02　福岡県北九州市小
倉南区下吉田２－５－８
磯野　真紀

VF２ギャグ本。アキラ×ジャッキーも見れて、いろいろおいしいこの１冊！




◇誌名／LOVERS II' Turbo
◇発行／無限の衝撃
◇判型＆ページ数／
B５判　20P
◇価格／(本)200円＋(〒)190円
◇通販方法／(為)200円＋(切)190円
(同)あてなカード＋(切)80円
◇〒216　神奈川県川崎市宮前区
平３－２－５　斉藤　朋美

SF II、ケン×リュウ本です。前編に広がる、ケンとリュウふたりの♡♡♡な世界は、一見の価値あり!?




◇誌名／大迷惑
◇発行／夢楽堂
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　28P
◇価格／(本)400円＋(〒)240円
◇通販方法／(為)600円＋(切)40円
(同)あてなカード
◇〒410-13　静岡県駿東郡小山町用沢189－10　夢楽堂

KOF'94本です。ギャグ中心本です。怒チームのハイデルン教官が、とってもおマヌケでステキ♡な逸品です！




◇誌名／MIPS　2
◇発行／
Yu-Link＆でんすけ'S
◇判型＆ページ数／
B５判　フルカラー　36P
◇価格／(本)500円＋(〒)270円
◇通販方法／(為)500円＋(切)270円
(同)あてなカード
◇〒194　東京都町田市多摩川学園５－13－33　曽村安芸子

水上ゆりあさんと冴木司さんの２人誌です。VHギャグ中心。女のコも多くでてて、見てて楽しい本です。是非御覧あれ。




◇誌名／K．O．F
◇発行／NK
◇判型＆ページ数／
B５判　20P
◇価格／(本)200円＋(〒)190円
◇通販方法／(為)200円＋(切)190円
(同)あてなカード＋(切)80円を貼った返信用封筒
◇〒211　神奈川県川崎市中原区苅宿388　今村ことい

タイトルどーりのKOF'94本です。これは見てもらって、グーって感じです。ちなみに私、ここのキング好きです。




◇誌名／彼女について知っている二、三の事柄
◇発行／BIOTHFAIR
◇判型＆ページ数／
A５判　38P
◇価格／(本)＋(〒)600円
◇通販方法／(為)600円
(同)あてなカード＋(切)80円を貼った返信用封筒
◇〒418　静岡県富士宮市外神1814－３　松下菜穂「B-No.26」

VF２アキラ×サラ本です。Hです。18禁です。18以上の人にはとても嬉しいぞ。

## 同人誌館の略語について

(本)：同人誌本体の価格です。
(〒)：その同人誌を郵送する場合の送料です。
(為)：通販における支払い方法のひとつ。定額小為替のこと。郵便局で買えます。送るときは無記名（何も書いてはいけません）で郵送します。
(切)：金額の半端ぶんを切手で送ることです。
(同)：通販の申し込み時に封筒に同封するもの。
あて名カード：自分の郵便番号、住所、名前を書いた５㎝×８㎝くらいのカード。
○○×△△：恋愛におけるカップリングの事通常前が男（役）で後が女（役）。

## 同人誌募集!!

同人誌を大募集します。ジャンルはゲームに限ります。同人誌を送ってやろう！という方は、①通販の有無及び方法、②本の価格＋送料　③申し込み時に同封するもの、④あて先及び電話番号を明記の上、〒166東京都杉並区高円寺北2-3-2　㈱リイド社　GAME遊II『同人誌』係迄。

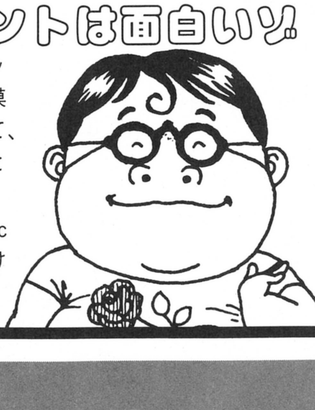
## 通信販売時の注意!!

通販を行う場合、次のことに注意してください。①欲しい本のタイトル、冊数を明記すること。②申し込みから１か月～２か月で本がつかなかった場合は連絡すること。③中傷や不幸の手紙などはもってのほかです。基本的には常識的な事です。きまりを守って楽しい同人ライフを!!

## オンリーイベントは面白いゾ

５月14日のコミックキャッスルは、ゲームOnlyの小規模なイベントながら活気があって、とってもよかったよ。ちゃんと準備もしたし……

さて次回は６月11日のComic City in 東京。雨の日が多いけど負けずにガンバルぞう!!






# TVゲーム安売王 クローバー

受付時間 朝10:00〜夕方7:00（水曜定休日）

☎06-649-5060

〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

仕入れでお悩みの小売店様大歓迎 新品・中古。詳しくはTEL下さい!!

**買い取りセール** プレイステーション・サターンに限り

■5本以上まとめると買取り金額合計に1,000円アップ

■10本まとめると買取り金額合計にさらに2,000円アップで買い取り

## SFC強化買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| リブルラブル | ¥ 4,000 |
| ダービースタリオンIII | ¥ 7,000 |
| ニチブツアーケード | ¥ 2,500 |
| すーぱーなぞぷよ | ¥ 3,500 |
| シムシティー2000 | ¥ 7,000 |
| エルファリアII | ¥ 4,000 |
| 夜光中 | ¥ 5,000 |
| アースワームジム | ¥ 4,000 |
| Mr Do | ¥ 2,500 |
| ディアラングリッサー | ¥ 4,500 |
| リトルマスター | ¥ 4,500 |
| 新日本プロレス95 | ¥ 5,500 |
| スーパーファイヤープロレスリング クイーンズSP | ¥ 5,000 |
| 麻雀 プロ極III | ¥ 4,500 |

その他多数買取中

## プレイステーション強化買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| 鉄拳 | ¥ 3,000 |
| リッジレーサー | ¥ 3,000 |
| ジャンピングフラッシュ | ¥ 3,000 |
| AⅣ | ¥ 4,000 |
| 雷電プロジェクト | ¥ 3,000 |
| ゲームの達人 | ¥ 5,000 |
| 機動戦士ガンダム | ¥ 4,000 |
| Falcata | ¥ 4,000 |
| アクアノートの休日 | ¥ 5,000 |
| アークザラット | ¥ 4,000 |
| エースコンバット | ¥ 4,000 |
| RAYMAN | ¥ 4,000 |
| くるりんPA | ¥ 2,000 |
| 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | ¥ 4,000 |
| Jリーグ実況ウイニングイレブン | ¥ 4,000 |
| ときめきメモリアル | ¥ 4,500 |
| ときめきメモリアル 限定版 | ¥ 7,000 |
| キングスフィールドII | ¥ 4,500 |

新品、中古、販売多数しております。

## セガサターン強化買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| スーパーリアルマージャンPV | ¥ 5,000 |
| グレイティスナイン | ¥ 3,000 |
| バトルモンスターズ | ¥ 3,000 |
| ゲームの達人 | ¥ 4,000 |
| プリティーファイターX | ¥ 4,000 |
| デジタルピンボール | ¥ 3,000 |
| ブルーシード | ¥ 3,200 |
| 新忍伝 | ¥ 2,600 |
| 極上パロディウス | ¥ 3,000 |
| グランチェイサー | ¥ 3,000 |
| パンツァードラグーン | ¥ 3,000 |
| バーチャーファイター | ¥ 3,000 |
| ダークシード | ¥ 3,000 |
| 学校の怪談 | ¥ 3,300 |
| バーチャルバレーボール | ¥ 4,500 |
| リグロードサーガ | ¥ 3,500 |
| Dの食卓 | ¥ 5,500 |
| 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | ¥ 3,300 |

新品、中古販売多数してます。

## 次世代機買取り

| 商品名 | 買取価格 |
|---|---|
| プレイステーション | ¥22,000 |
| セガサターン | ¥22,000 |
| ネオジオCD | ¥15,000 |
| 3DOリアル | ¥18,000 |

**買取金は、相場により変動します**

CDソフトの場合、キズがあれば送料お客様負担で送り返します。

## SFC新作予約販売

| | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| 7/14 | KAT'S RUN〜全日本Kカーバトル選手権 | ¥10,800→ | ¥ 7,340 |
| 7/14 | 甲子園4 | ¥ 9,800→ | ¥ 6,600 |
| 7/21 | らんま1/2 奥義邪暗拳 | ¥ 8,800→ | ¥ 5,980 |
| 7/21 | 悪魔城ドラキュラXX | ¥ 9,800→ | ¥ 6,660 |
| 7/28 | 忍たま乱太郎 | ¥ 9,800→ | ¥ 6,370 |
| 7/28 | 超原人2 | ¥ 8,900→ | ¥ 5,980 |
| 7/28 | エメラルドドラゴン | ¥ 9,800→ | ¥ 6,660 |
| 下旬 | GOGOアックマン2 | ¥ 9,500→ | ¥ 6,280 |
| 下旬 | バトルロボット烈伝 | ¥12,800→ | ¥ 8,700 |
| 8/4 | Jリーグサッカープライムゴール | ¥ 9,800→ | ¥ 6,370 |
| 8/10 | スーパーパワーリーグ3 | ¥ 9,980→ | ¥ 6,480 |
| 8/10 | ヨッシーアイランド | ¥ 9,800→ | ¥ 7,350 |
| 8/4 | 美少女戦士セーラームーン Another Story | ¥11,800→ | ¥ 8,140 |
| 8/00 | すーぱーぐっすんおよよ | ¥ 9,980→ | ¥ 6,780 |
| 8/00 | 学校であった怖い話 | ¥11,800→ | ¥ 8,260 |
| 8/00 | 聖剣伝説3 | 未 定 | →20%OFF |
| 7/28 | 実況パワフルプロ野球'95開幕版 | ¥ 5,800→ | ¥ 4,930 |
| 7/28 | クロックワークナイト | ¥ 4,800→ | ¥ 3,840 |
| 7/28 | THE野球拳スペシャル | ¥ 6,800→ | ¥ 5,440 |
| 8/11 | 卒業II ネオジェネレーション | ¥ 6,800→ | ¥ 5,440 |
| 8/11 | シャイニングウィズダム | ¥ 5,800→ | ¥ 4,930 |
| 8/25 | ワールドアドバンスト大戦略 | ¥ 7,800→ | ¥ 6,630 |
| 9/22 | バーチャーハングオン | ¥ 5,800→ | ¥ 4,930 |
| 9/29 | ウイングアームス | ¥ 5,800→ | ¥ 4,930 |

## バーチャルボーイ新作予約

| | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| 7/21 | バーチャルボーイ本体 | ¥15,000→ | TEL |
| 7/21 | ギャラテックピンボール | ¥ 4,900→ | ¥ 3,920 |
| 7/21 | レッドアラーム | ¥ 4,900→ | ¥ 3,920 |
| 7/21 | テレロボクサー | ¥ 4,900→ | ¥ 3,920 |
| 7/21 | マリオズVBテニス | ¥ 4,900→ | ¥ 3,920 |
| 7/末 | Vテトリス | ¥ 4,900→ | ¥ 3,920 |
| 7/末 | バーチャルフォース | 未 定 | →20%OFF |
| 8/末 | T&Eヴァーチャルゴルフ | 未 定 | →20%OFF |
| 8/末 | バーチャルダブル役満 | 未 定 | →20%OFF |
| 8/末 | とびだせパニボン | 未 定 | →20%OFF |

## セガサターン新作予約

| | 商品名 | 定価 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| 7/7 | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | ¥ 4,800→ | ¥ 3,840 |
| 7/7 | ダークシード | ¥ 5,800→ | ¥ 4,640 |
| 7/14 | 学校の怪談 | ¥ 5,800→ | ¥ 4,640 |
| 7/21 | バーチャルバレーボール | ¥ 7,800→ | ¥ 6,240 |
| 7/21 | リグロードサーガ | ¥ 5,800→ | ¥ 4,640 |
| 7/28 | Dの食卓 | ¥ 8,800→ | ¥ 7,480 |

## ネオジオCD新作予約

| | 商品名 | 販売価格 |
|---|---|---|
| 7/末 | ワールドヒーローズパーフェクトCD | 30%OFF |
| 8/末 | パルスター | 30%OFF |
| 8/末 | キングオブアスリート | 30%OFF |

その他多数予約受付中、TELにて。

## スーパーファミコン販売

| 商品名 | 新品価格 | 中古価格 |
|---|---|---|
| SFC本体セット(ケーブル、アダプター) | ¥14,800 | ¥13,800 |
| ダービースタリオンIII | ¥ 9,380 | ¥ 8,380 |
| 機動戦士ガンダム | ¥ 6,280 | ¥ 5,980 |
| クロノトリガー | ¥ 4,980 | ¥ 3,980 |
| ドラゴンボール突激編 | ¥ 3,980 | ¥ 3,480 |
| フロントミッション | ¥ 5,980 | ¥ 4,980 |
| Jリーグエキサイトステージ'95 | ¥ 6,580 | ¥ 5,980 |
| Jリーグ スーパーサッカー'95 | ¥ 3,980 | ¥ 3,580 |
| ラ・ワース | ¥ 3,980 | ¥ 3,580 |
| 川のぬし釣り | ¥ 4,200 | ¥ 3,980 |
| 実況ワールドサッカー | ¥ 4,980 | ¥ 4,580 |
| スーパートランプコレクション | ¥ 5,980 | ¥ 5,580 |
| エスパークス | ¥ 4,980 | ¥ 3,980 |
| ザラストバトル | ¥ 1,980 | ¥ 1,900 |
| スーパーファイヤープロレスリングSP | ¥ 5,580 | ¥ 4,980 |
| 3次元格闘ボールズ | ¥ 5,580 | ¥ 4,980 |
| 新SD戦国伝 | ¥ 4,980 | ¥ 4,580 |
| ファーランドストーリー | ¥ 2,980 | ¥ 2,980 |
| ミッキーマニア | ¥ 4,980 | ¥ 4,580 |
| スーパーメトロイド | ¥ 1,280 | ¥ 980 |
| スーパーレッスルズ | ¥ 1,780 | ¥ 1,680 |
| HEIWAパチンコ | ¥ 3,980 | ¥ 3,580 |
| スーパー競馬2 | ¥ 5,700 | ¥ 5,280 |
| シムシティー2000 | ¥10,240 | ¥ 9,500 |
| すーぱーなぞぷよ | ¥ 5,780 | ¥ 5,200 |
| 早指し二段森田将棋 | ¥10,430 | ¥ 9,800 |
| 銀玉親方 | ¥ 1,980 | ¥ 1,580 |
| シムアント | ¥ 6,580 | ¥ 6,280 |
| スーパードンキーコング | ¥ 6,500 | ¥ 5,980 |
| ボンバーマン3 | ¥ 5,780 | ¥ 4,980 |
| スーパー桃太郎電鉄III | ¥ 4,980 | ¥ 4,280 |
| 将棋・麻雀 | ¥ 5,280 | ¥ 4,980 |
| 第4次スーパーロボット大戦 | ¥ 8,320 | ¥ 7,580 |
| 首都高バトル2 | ¥ 4,980 | ¥ 4,580 |
| リューナイト | ¥ 5,480 | ¥ 4,980 |
| 極上パロディウス | ¥ 6,380 | ¥ 5,980 |

## プレイステーション販売

| 商品名 | 新品価格 | 中古価格 |
|---|---|---|
| プレイステーション本体 | ¥28,310 | ¥26,800 |
| 鉄拳 | ¥ 5,400 | ¥ 4,580 |
| リッジレーサー | ¥ 5,400 | ¥ 4,580 |
| AⅣ | ¥ 7,200 | ¥ 5,980 |
| ジャンピングフラッシュ | ¥ 5,400 | ¥ 4,380 |
| 機動戦士ガンダム | ¥ 5,400 | ¥ 4,380 |
| アクアノートの休日 | ¥ 6,280 | ¥ 5,780 |
| アークザラット | ¥ 5,400 | ¥ 4,580 |
| エースコンバット | ¥ 5,400 | ¥ 4,580 |
| RAYMAN | ¥ 5,400 | ¥ 4,580 |

## セガサターン販売

| 商品名 | 新品価格 | 中古価格 |
|---|---|---|
| セガサターン本体 | ¥33,060 | ¥27,800 |
| グランチェイサー | ¥ 4,530 | ¥ 3,980 |
| 完全中継プロ野球グレイティスナイン | ¥ 4,530 | ¥ 3,980 |
| 極上パロディウス | ¥ 4,980 | ¥ 3,980 |
| リアルマージャンPV | ¥ 7,480 | ¥ 6,380 |
| 三国志Ⅳ | ¥10,480 | ¥ 8,980 |
| ブルーシード | ¥ 4,930 | ¥ 4,380 |
| バトルモンスターズ | ¥ 4,930 | ¥ 4,380 |
| 新忍伝 | ¥ 4,080 | ¥ 3,980 |

### 買い取り申し込み方法

①クローバーの買い取りセンターへ電話をする




②申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③到着後4日以内に現金書留を送ります




### 買い取り申し込み案内（注意事項）

**まず電話で受付して下さい**

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。（万一送ってきても返品できません。）
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 返金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

------------------------------ キ リ ト リ ------------------------------

### 買取申し込書（かいとりもうこみしょ）（保護者承諾書） ゲーム遊8 受付番号

| | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ お名前 | | 電話 | |
| フリガナ 住所 〒 | | | |
| 生年月日 大・昭・平 年 月 日 | 年令 才 | 保護者のお名前 | ㊞ |
| 売りたいソフト | | | |

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。



# 正廣 康伸氏

めーみそコネコネ COMPILE

**ノリの良さは天下一品!!**

●所属部署名／営業企画部　販売促進課●年齢／30歳●在籍年数／5ヶ月●好きな言葉／愛しあってるかい！●コンパイルさんと言えば『ぷよぷよ』。アーケード版の続編を期待して待ってまーす。



# 田中 裕之氏

ATLUS 株式会社アトラス

**業界随一の明るいお方!!**

●所属部署名／開発部●年齢／28歳●在籍年数／2年2ヶ月●好きな言葉／高インカム●『首領蜂』、『豪血寺外伝　最強伝説』と、次から次へと新作発表で忙しいアトラスさん。ただいま驀進中!!

## 『ぷよぷよ』みたいに弾けてるイマーノさんの頑張りに期待

　ヤッホー！　みなさん初めまして。コンパイル新人の、正廣〝イマーノ〟康伸です。よろしく！

　さて、うっとーしー雨ばっかり降りやがって、気分が滅入ってしまいがちな今日この頃、ついにハッピーな出来事があったんだぜ！　おいらの〝教祖様〟忌野清志郎大先生が「THE TIMERS」で4／26復活されたのだ。早速、手に入れたぜNEWアルバム。アイロニーたっぷりのビンビンなサウンドが、おいらの疲れたハートと肉体を、ジメジメした部屋の中でいやしてくれたぜ！　清志郎先生との出会いは、おいらがまだ青い高校生のころ高熱にうなされて自宅療養中のときだった。TVの中でイカレタやつがシャウトしていた。おいらは、頭痛がするのも忘れてTVに釘づけになり、いつのまにか彼と一緒にリズムを刻んでいた。それからというもの、清志郎先生に会いたい一心で全国各地を飛び回った。で、ついに洗礼を受けたのが「'83大阪南港ジャムジャムロックフェスティバル」。清志郎先生の投げた〝半透明の液体〟（スポーツドリンク）を、頭からもろに受けてしまったのだ。感動！　卒倒！　以来、完全に信者となってしまったわけ。みんなも、清志郎先生を今後とも頼むぜ！　イェ～イ！

　それと、おいらの所属している〝コンパイル〟は、今年もいろいろブッ飛んだ企画をやるぜ！　まずはこの夏「**ばよぇ～ツァー**」！　札幌、仙台、新潟、東京、名古屋、大阪、広島、福岡の全国8カ所で「**ぷよ大会**」を開催予定だ。みんなの近くにも必ず行くから待っててくれよな！　それと忘れちゃいけないのが、コンパイル〝純正〟MD-CD『**シャドウラン**』！　7月下旬にいよいよ発売だ。MD-CDだからといって、忘れてもらっちゃーこまるぜ。〝最強最後！〟のすっご～いアドベンチャーだ。さらにお待たせ、**サターン**の『**ぷよぷよ通**』！　漫才デモがパワーアップして復活するぜ！　9月にみんなと会えるのを楽しみにしてるぜ！　頼むぜ！



はじめまして。ジャイブ〝エローイ〟黒田です。ジャイブも「THE TIMERS」のNEWアルバムは買ったっス。ぶっ飛んでてイイですよね。愛しの教祖様、忌野清志郎ともども、コンパイル、そして正廣さんの活躍を期待してま～す♥

# [MAKER!!] メーカー 爆笑㊙情報宅急便

**最新情報てんこ盛りの「メーカー爆笑情報宅急便」。今回の目玉は、『豪血寺一族』の超最新作『豪血寺外伝　最強伝説』。どこよりもより克明に記載されてるのだ**

## 『首領蜂（ドンパチ）』はとても楽しい!! 『豪血寺』はとても楽しみ!!

　ひっさしぶりの「情報宅急便」である。前回は何を書いたか、すっかり忘れてしまったのである。もし、前と同じことを書いていたらどうしよう～。と思っていたら、な、なんと、今回は大ネタがあるではないか！　もう、「**ニューゲーム・コロシアム**」は見てくれたかな？　まだ見てないというあなた！　今すぐ、後ろから10ページ位をめくってみなさい。ほーらあった。あるのを確認したら見る。画面写真の1枚1枚をじっくり見て脳裏に焼きつける。そこまでした者のみに、ここから下を見ることを許そう。

　前作から約1年。あの『豪血寺一族』の最新作、その名も『**豪血寺外伝　最強伝説**』がついに秘密のベールを脱いだ！

　まず第1のポイントは、あの「**ポチ**」と「**スーパークララ**」が始めからキャラとして選択できるようになった。しかし、増えたキャラはこいつらだけではなかったー。あの「**黒子**」が突然参加を表明したから大騒ぎ。なんと、キャラは全部で17名になったのだ。

　そして、第2ポイント。今度は、**ペアマッチ**で勝負なのだ！　この**ペアマッチ**、自分で好きなキャラを2人選び、自分だけのオリジナルペアを作ることができるのだ。ちなみに、おなじキャラ同士でペアを組むこともできるぞ。それぞれのペアには、ちゃんとチーム名もついているので、お気に入りのペアを早くさがしてくれ。

　もういっちょ、第3ポイント。**ごっつい攻撃**が追加された。これは、強攻撃より強力な通常技だ。**ごっつい攻撃**で相手をふっとばし、すぐさまキャンセル技での追い打ち攻撃ができる。

　今回最後のネタ、第4のポイント。**特殊防御**！　これは、キャンセル可能な防御だ。相手の攻撃を防御すると同時にキャンセルし、逆に攻撃することが可能になった。

　と、誌面の都合で今回はここまでだが、町で見かけたら絶対遊んでくれ。そして、新デモも是非見てくれ。






こんにちは、『首領蜂』の攻略担当リン寺田です。アーケード業界久しぶりの良質シューティングゲーム、シューティングゲーム好きにはたまりません。そして、気になる『豪血寺』の最新作。システムも大幅進化しているようで楽しみです!!

# HⅡT RANKING!

## ジャイブ黒田の首位は不動のものなのか…

またジャイブです。すごいですね、彼ったら。もう1位から落ちることはないのか？　いいなぁ…



## [家庭用総合売り上げ]

| 順位 | タイトル | データ | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | シムシティ2000 | ■SFC■シミュレーション■バックアップカートリッジ■イマジニア■95年5月26日発売■12,800円　前作から様々な面なでパワーアップして、より現実味があるのだ | 5812 |
| 2 | 完全中継プロ野球グレイテストナイン | ■SS■野球■CDロム■セガ■95年3月31日発売■5,800円 | 4394 |
| 3 | スーパーリアル麻雀PV | ■SS■麻雀■CDロム■セタ■95年5月26日発売■8,800円 | 3942 |
| 4 | す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー | ■SFC■落ちものパズル■バックアップカートリッジ■バンプレスト■95年5月26日発売■9,200円 | 2048 |
| 5 | スーパーボンバーマン3 | ■SFC■アクション■カートリッジ■ハドソン■95年47月28日発売■8,900円 | 1301 |
| 6 | 鉄　拳 | ■PS■格闘アクション■CDロム■ナムコ■95年3月31日発売■5,800円 | 1224 |
| 7 | ニチブツ　アーケード　クラシックス | ■SFC■アクション他■カートリッジ■日本物産■95年5月26日発売■5,980円 | 918 |
| 8 | ジャンピングフラッシュ！ | ■PS■アクション■CDロム■ソニーコンピュータエンタテインメント■95年4月28日発売■5,800円 | 891 |
| 9 | グランチェイサー | ■SS■レーシング■CDロム■セガ■95年5月26日発売■5,800円 | 796 |
| 10 | Jリーグエキサイトステージ'95 | ■SFC■サッカー■バックアップカートリッジ■エポック社■95年4月28日発売■9,800円 | 599 |



## [ライターズランキング]

| 順位 | 名前 | コメント | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | ジャイブ黒田 | なんか1位ってジャイブの定位置みたいだねぇ。あーあ、1回くらい最下位とかにもなってみたいもんだよ。まぁ、一生ないでしょうけど♡ | 454 |
| 2 | トラッキー高岡 | 4ヵ月連続2位だ！　若草物語は観る！　VAIN来日希望！ | 325 |
| 3 | 大久保チビ太 | デザイナーの仕事が増えてヘトヘトです。眠りたいな～。 | 303 |
| 4 | リン寺田 | なんか、これ以上順位が上昇しませんな。頑張りが足らん。 | 294 |
| 5 | プリンス増島 | 遂に5位！　ボクちんの快進撃は誰にも止められない!! | 225 |
| 6 | スケルトン櫛渕 | 最近中古の68が安い！　小生もXVIの購入を考えている。 | 214 |
| 7 | ノーバス細井 | まあ、僕にはこの位置が似合ってるのさ(何か空しいなぁ)。 | 203 |
| 8 | エアー古山 | 先月と一緒かぁ…。まだまだガンバリが足りないのかな？ | 201 |
| 9 | やぶそばん竹内 | 眠らせねぇぞ、チビ太～！　働け働け、ヒャヒャヒャ～！ | 198 |
| 10 | 浦ボッキンキン | 毒が出た！　ケツの穴から!　俺に触るな、このケツ毛野郎! | 196 |
| 11 | プッチン理子 | な～んもしなくて順位は上がるみたい。グフ、グフフ…。 | 192 |
| 12 | 木村大佐 | もうダメみたい。順位も下がったし、引退なのか…？ | 181 |
| 13 | マダム佑子 | 先月より1ランクダウン…。しっかりがんばらなきゃ！ | 176 |
| 14 | ゴモラ和田 | ボッキン党党首との戦績が今イチ…。次は負けんぞ！ | 128 |
| 15 | ラード吉田 | 僕の担当している、同人誌の紹介ページをよろしくね！ | 125 |
| 16 | プロフェッサー来宮 | アメリカで行われた「E3」に行ってきた。凄かったぞ～！ | 29 |

## 累計 ライターズランキング

| 順位 | 名前 | 得点 | 順位 | 名前 | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ジャイブ黒田 | 2793 | 9 | 木村大佐 | 1467 |
| 2 | トラッキー高岡 | 2168 | 10 | プリンス増島 | 1256 |
| 3 | リン寺田 | 2053 | 11 | マダム佑子 | 1089 |
| 4 | ノーバス細井 | 2008 | 12 | 大久保チビ太 | 884 |
| 5 | 浦ボッキンキン | 1845 | 13 | ゴモラ和田 | 878 |
| 6 | スケルトン櫛渕 | 1724 | 14 | エアー古山 | 545 |
| 7 | やぶそばん竹内 | 1675 | 15 | プロフェッサー来宮 | 533 |
| 8 | プッチン理子 | 1567 | 16 | ラード吉田 | 525 |

## やぶそばんの一人言…

なんだかんだで、あっというまに1年たった。車のローンも終わったところで、また新たにローンを組むことを計画中。そう、昔からさんざん言ってきたパワーマックの件だ。でもいまいちフンギリがつかん。どうしようかな…。



協力／TVパニック　※ランキングは編集部独自に集計、制作したものです。

業務用移植続々

# 次世代機ソフト傾向と対策!!

## セガサターン、プレイステーション値下げ

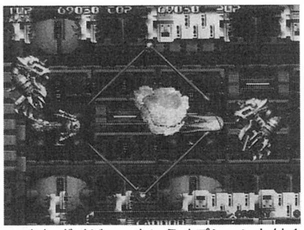
いやぁ。今月はいろいろ動きがありました。

まず、プレイステーションが、¥29,800に1万円の値下げ。セガサターンが¥34,800にやはり1万円の値下げ&『バーチャファイターリミックス』付をやはり、¥34,800で限定販売。プレイステーションが、7月21日から、セガサターンが、6月16日発売予定。『〜リミックス』の単独売りも有。

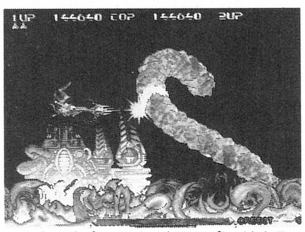



## ネオジオ

『パルスター（仮）』に注目。最近ネオジオになかった横スクロールシューティングなのだ。（『ラグナロク』はあった）もうちょっと時間がかかりそうな『ソニックウィングス3』もあるので、シューティング好きには、いい夏がきそうだ。



▲イオ、ボイジャーというオプションも付く



▲2人同時プレイはなく交互のプレイとなる

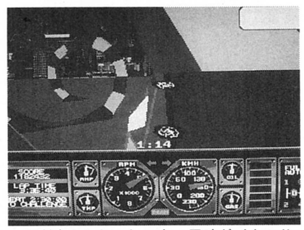
## セガサターン

リストからは、こぼれてしまったが『バーチャファイターリミックス』が、¥3,400にて7月14日限定発売予定。

さらにメガドライブで発売予定にありながら、発売されなかった『レースドライビン』が、ついに発売されることになった。




▲今度は出ます。アタリファンには朗報!!

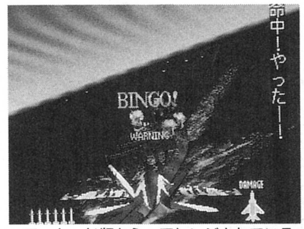



▲ほどよいシミュレーター風味がイカス!!

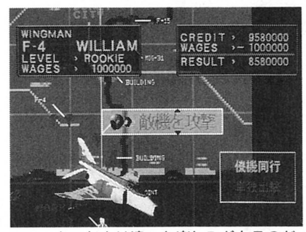
## プレイステーション

プレイステーションにかかせないナムコからは、『エースコンバット』が発売予定。ベースはアーケードの『エアーコンバット』だが、家庭用向けにアレンジ。ストーリー性が強まった。

あのPCエンジン伝説（笑）の『ときめき〜』もでる予定だ。




▲アーケード版から、アレンジされている




▲アーケードとは違った楽しみがあるのだ

## 次世代機ソフト発売予定リスト

### ネオジオ

| ■発売 | ■メディア | ■メーカー | ■タイトル | ■ジャンル | ■容量 | ■価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6／下 | MVS | ビデオシステム | ソニックウイングス3 | SHT | 未定 | 未定 |
| 6／30 | CRG | ADK | ワールドヒーローズパーフェクト | VSA | 226M | ¥29,800 |
| 7／21 | CD | ADK | ワールドヒーローズパーフェクト | VSA | 226M | ¥8,800 |
| 7月 | CRG | エイコム | パルスター（仮） | SHT | 232M | 未定 |
| 8／下 | MVS | ビデオシステム | 格闘バレー（仮） | SPT | 未定 | 未定 |
| 8月 | CD | エイコム | パルスター（仮） | SHT | 232M | 未定 |
| 8月 | CD | フェイス | アルティメット4 | ACT | 未定 | 未定 |
| 8月 | CRG | SNK | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | VSA | 未定 | 未定 |
| 8月 | CRG | ビデオシステム | ソニックウイングス3 | SHT | 未定 | 未定 |

### セガサターン

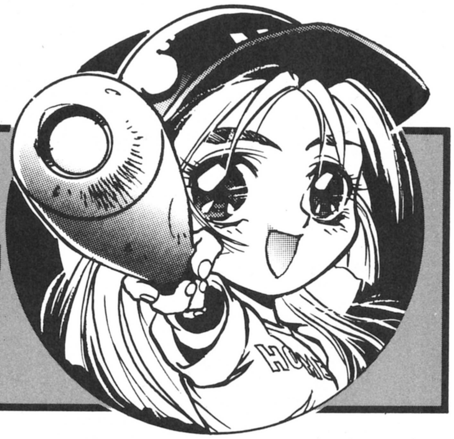
| ■発売 | ■メーカー | ■タイトル | ■ジャンル | ■価格 |
|---|---|---|---|---|
| 6／30 | セガ | 新・忍伝 | ACT | ¥4,800 |
| 7／7 | ギャガ・コミュニケーションズ | DARKSEED（ダークシード） | ADV | ¥5,800 |
| 7／14 | セガ | 学校の怪談 | ADV | ¥5,800 |
| 7／21 | イマジニア | バーチャルバレーボール | SPT | 未定 |
| 7／21 | セガ | リグロードサーガ | RPG | ¥5,800 |
| 7／28 | コナミ | 実況パワフルプロ野球95開幕版 | SPT | ¥5,800 |
| 7／下 | ゲームアーツ | ゆみみっくすREMIX | ETC | ¥5,800 |
| 7月 | アスキー | 麻雀厳流島 | MAJ | ¥6,800 |
| 7月 | セガ | クロックワークナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜 | ACT | ¥4,800 |
| 7月 | セガ | X JAPAN（仮） | ETC | 未定 |
| 7月 | タイムワーナー インタラクティブ | RACE DRIVIN' | SIM | ¥5,800（予価） |
| 8月 | セガ | 魔法騎士（マジックナイト）レイアース | RPG | ¥4,800 |
| 8月 | セタ | 将棋まつり | ETC | ¥9,200 |
| 8月 | MIZUKI | ルパン3世THEMASTERFILE | ETC | ¥5,800 |

### プレイステーション

| ■発売 | ■メーカー | ■タイトル | ■ジャンル | ■価格 |
|---|---|---|---|---|
| 6／16 | マップジャパン | ユニバーサルバーチャパチスロ〜必勝攻略法〜 | ETC | ¥6,800 |
| 6／30 | ナムコ | エースコンバット | SHT | ¥5,800 |
| 6／下 | バンダイ | 機動戦士ガンダム | SHT | ¥6,800 |
| 6／末 | ユービーアイソフト | RAYMAN | ACT | ¥5,800 |
| 6月 | コピアシステム | 競馬最勝の法則'95 | ETC | ¥6,800 |
| 6月 | SCE | アークザラット | RPG | ¥5,800 |
| 7／21 | コナミ | Jリーグ実況ウイングイレブン | SPT | ¥5,800 |
| 7／28 | エクシング | 3×3EYES〜吸精公主〜 | ADV | ¥7,800 |
| 7／28 | コナミ | ときめきメモリアル〜FOREVERWITHYOU〜 | ETC | ¥6,800 |
| 7／28 | コナミ | 実況パワフルプロ野球95開幕版 | SPT | ¥5,800 |
| 7月 | SCE | PHILOSOMA（フィロソマ） | SHT | ¥5,800 |
| 7月 | テクノソフト | 熱血親子 | ACT | 未定 |
| 7月 | テクノソフト | 球転会 | ACT | 未定 |
| 8／11 | リバーヒルソフト | 卒業IIネオ・ジェネレーション | ETC | ¥6,800 |
| 8／上 | セタ | パーフェクトゴルフ | SPT | ¥7,900 |
| 8月 | セタ | 井出洋介の麻雀家族 | MAJ | ¥6,500 |
| 8月 | ヘクト | サラブレッドブリーダーII Plus | SIM | ¥6,200 |

AC：アーケード移植／ACT：アクション／ADV：アドベンチャー／CRG：カートリッジ／ETC：エトセトラ／MAJ：麻雀／PZL：パズル／QUZ：クイズ／RAC：レーシング／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／SIM：シミュレーション／SPT：スポーツ／SRP：シミュレーションRPG／VSA：対戦格闘アクションSCE：ソニー・コンピュータエンタテインメント

# 桐生蒼八の
# ホームラン劇場



やっぱり大味、デコの水滸演武!! 大好き♡



## 5月5日コスパ3を総力取材!!

# コスプレ天国 Special

TENGOKU

## 第2回全日本コスプレクイーン王座決定戦



### 1 Naska

▲①19歳②160cm
③B88・W61・H90
④6年●「大事な所は見せない」が彼女のポリシーだ



### 2 小室裕貴

▼①24歳②155cm
③B?・W?・H?
④10年●前回も登場した。今回はクイーンを狙う!?



### 3 白チャム²

▶①16歳②158cm
③B86・W58・H83
④半年●コスプレ歴半年にして、すでに9着も！



### 4 反町　覚

▶①16歳②157cm
③B?・W?・H?
④1年●胸元が、ちょっぴりセクシーなレイレイだ



### 5 広野ゆか

▶①?歳②164cm
③B85・W56・H85
④3年●ソフィアのセクシーさが上手く表現されてる



### 6 なつき

◀①20歳②153cm
③B?・W?・H?
④3年●20着のコスチュームを持つツワモノだ！

協力／コスパ　in GOLD3　※①年齢②身長③スリーサイズ④コスプレ歴



## 7
### 734
▶①18歳②160cm
③B83・W60・H84
④初めて●『闘神伝』のエリスのコスプレ、初々しい



## 8
### 松風冬華
▶①19歳②163cm
③B94・W?・H?
④5年●胸元も太股も肌の出ているところはすべて生



## 9
### 柏倉いづみ
▶①20歳②160cm
③B89・W?・H?
④2年●モリガンお決まりのポーズ、かっちょイイー!!



## 10
### 隆一丸
▶①19歳②157cm
③B83・W53・H86
④8年●コスプレ総数30着、かかったお金100万以上!



## 11
### 街田那美
▶①21歳②163cm
③B85・W60・H90
④6年●青色の髪のカツラと生々しい肌がポイント!!



## 12
### ルーク篁
▶①24歳②166cm
③B83・W60・H83
④?年●このスタイル、いでたちにて主婦と言う

※①年齢②身長③スリーサイズ④コスプレ歴



## 13
### 紅尉
◀①20歳②???cm
③B?・W?・H?
④8ヶ月●鼻にピアスをしている、パンク系の彼女



## 15
### まいあみ　ぱんち
▶①19歳②160cm
③B?・W?・H?
④2年●数いたモリガンコスプレイヤーの中から選出



## 18
### 黄ケンなレッパマン
▲①19歳②168cm
③B?・W?・H?
④6ヶ月●カツラが少しぼさぼさになってるのが残念

## 19
### びえねっ太
▼①22歳②155cm
③B?・W?・H?
④3年●お札を上げなければ顔が見えないのが悲しい



## 16
### 香川緑子
◀①19歳②157cm
③B?・W?・H?
④3年●テレビにも出たことがあるコスプレイヤー



## 14
### ゲーテ吉田
◀①19歳②167cm
③B?・W?・H?
④初めて●なかなか、精悍な顔つきをしている娘



## 17
### 戸崎ゆみ
▶①20歳②166cm
③B86・W60・H85
④7年●男装の麗人という言葉は、彼女のためにある





## 20
### 新条麻里
▶①16歳②165cm
③B85・W55・H90
④2年●なんとも、涼しい感じのする不知火舞だ



## 21
### 水木魔子
▼①?歳②151cm
③B98・W62・H85
④12年●コスプレ界では、超有名なコスプレイヤーだ



## 22
### 蒲原玲子
◀①20歳②153cm
③B?・W?・H?
④5年●彼女の少女っぽいイメージぴったりのクララ



## 23
### 開田あや
▶①28歳②162cm
③B?・W?・H?
④13年●なんと彼女は主婦のコスプレイヤーなのだ！



## 24
### キティ犬
◀①20歳②165cm
③B?・W?・H?
④2年●20歳の学生さん。次は新舞に挑戦するそうだ



## 25
### 中野良樹
◀①19歳②163cm
③B?・W?・H?
④1年●コスプレ歴1年だが、もう8着も持っている





## 26 Karina

▼①20歳②160cm
③B81・W57・H82
④初めて●アニメ版春麗のコスプレ。初めてだそうだ



## 27 京春

▶①21歳②170cm
③B?・W?・H?
④2年●バッチリ決まっていて、男の子も顔負け!?



## 28 東城澄

▶①19歳②151cm
③B?・W?・H?
④半年●「みんなぁ、見てる?」って感じかな?



## 30 春華

▲①20歳②161cm
③B80・W59・H85
④3年●セクシーな感じの、セーラーウラヌスだ



## 29 坂上由梨

◀①19歳②155cm
③B82・W58・H83
④4年●彼女のイメージにぴったりなユリのコスプレ



## 31 富田幸子

◀①18歳②165cm
③B97・W62・H90
④初めて●なんとも悩ましすぎる舞のコスプレイヤー

※①年齢②身長③スリーサイズ④コスプレ歴



## 32
### SOJIRO
▶①18歳②155cm
③B83・W56・H80
④３ヶ月●今着ているルーミの衣装が１番お気に入り



## 36
### MEW
▲①19歳②145cm
③B?・W?・H?
④３年●真紅髪が彼女の持つ妖艶さを引き出している



## 37
### 望月連火
▶①17歳②163cm
③B?・W?・H?
④?年●『豪血寺』シリーズのアニーのコスプレ姿だ



## 35
### めろん
▼①17歳②155cm
③B83・W59・H86
④１年●エアロビクスのインストラクターみたいだね



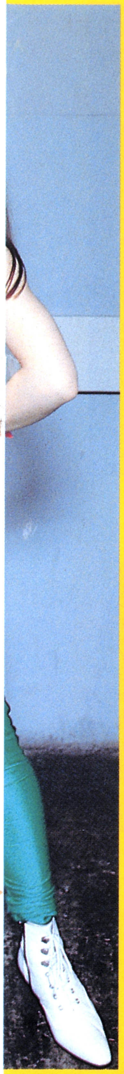
## 33
### らずる
▲①20歳②156cm
③B90・W58・H87
④１年●普段着と変わらないそうだ。ちなみに職業主婦



## 34
### 平井双子
▶①20歳②156cm
③B85・W59・H85
④１年●コスプレしてるときに別世界を感じる彼女



## 38
### 多田カイエ
▶①20歳②163cm
③B90・W60・H88
④５年●今１番人気のあるセーラームーンのコスプレ







## 39 ばたき

▼①19歳②148cm
③B?・W?・H?
④3年●小ちゃくて可愛らしい。女の子の魅力の1つ



## 40 MAY

▶①?歳②158cm
③B?・W?・H?
④8ヶ月●ゲームデザイナーで覇王丸の衣装も持つ



## 41 高原由布

◀①19歳②157cm
③B83・W58・H83
④5年●足の先から頭のてっぺんまで舞といった感じ

## 42 TAME

▶①?歳②167cm
③B?・W60・H87
④2年●ショルダープロテクターがポイント高し!!



## 43 柳原きのっぴー

▶①20歳②156cm
③B83・W58・H88
④5年●レイレイもコスプレイヤーたちの人気の的



※①年齢②身長③スリーサイズ④コスプレ歴





## 44
### TOOKO
◀①20歳②160cm ③B?・W?・H? ④初めて●初心者だけど、バッチリきまってます！

## 45
### 神例そのこ
▲①20歳②161cm ③B84・W58・H89 ④1年●前回はアニーで登場。今回はテリーでOK!



## 46
### いかか
▶①19歳②152cm ③B?・W?・H? ④2年●コスチュームには、大金をかけているそうだ



## 47
### まろん
▲①18歳②162cm ③B84・W58・H87 ④4年●コスプレをしてる時は「はっぴぃ」とのこと



## 48
### みちる
▶①24歳②?cm ③B85・W60・H? ④?年●コスプレ界で超有名。双子のコスプレイヤー

## コスプレクイーンにはコスチュームが1着贈呈されるのだ!!

ゲーム遊Ⅱ 10月号にて 大発表!!

前回に引き続き、コスプレクイーンに選ばれた女の子には、ギャリソンの店長の八百さんから、好きなコスチューム1着がプレゼントされます。

第2回コスプレクイーンは、読者の投票で決定します。投票は、P81のアンケート用紙に、気に入ったコスプレイヤーの番号を1つだけ書いて送って下さい（1枚のアンケート用紙での複数の投票や、ハガキでの投票は無効です）。締め切りは7月31日です。たくさんのご応募お待ちしています。



◀優勝すると、こんなに素敵なコスチュームが

**波瀾万丈**

話題作、大作、期待作、数々の新作ゲームたち。そのゲームたちは、プレイヤーがプレイして初めてゲームと呼ばれるのだっ!!

# ACG CROSS REVIEW

[アーケード・ゲーム・クロスレビュー]

| 超激辛の総合評価基準がこれだ | A | 数年後、ゲーム史上に名を残す名作になるであろう作品！ | B | 高水準を保っている作品。プレイしても絶対損はしない！ |
|---|---|---|---|---|
| C | それなりに楽しく遊べるゲーム。あと一工夫欲しかった。 | D | 所々にアラの目立つ作品。全体的に雑な作りになっている。 | E | ゲーム制作というものを、根本的な部分から考え直して！ |

## FROM REVIEWERS

### トラッキー高岡



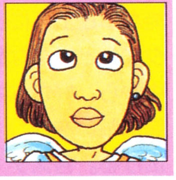
最近、誌面に度々登場するので、ゲームセンターで声を掛けられる事がある。ウレシイけど、チャイナドレスの人、と呼ぶのだけはやめて下さい。

### やぶそばん竹内



サイコパス（精神病質者）についての本を読んだ。かなりエグがったけど、勉強になった。彼らには、良心の呵責ってもんがないらしい。ジーザス…。

### リン寺田



サイトロンの『餓狼伝説３』攻略ビデオに出演した。結果はさて置き、発売が待ち遠しい。どのくらいの出番があるのか楽しみだったりする（笑）。

**今月のACG**

ツインビー　ヤッホー！　ふしぎの国で大あばれ!!
風雲黙示録　ー格闘創世ー
ばくばくアニマル　世界飼育係選手権
対戦アイドル麻雀　ファイナルロマンス２
サイバーボッツ　～フルメタル　マッドネス～

## ツインビー　ヤッホー！　ふしぎの国で大あばれ!!



シューティング
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



### 人気シリーズの第３弾が遂に登場

コナミの人気シューティングゲーム『ツインビー』の第３弾。横画面の縦スクロールシューティングだ。難易度を３段階から選択でき、特殊攻撃の種類も選択が可能。ステージは全６ステージ構成。それぞれのステージの最後にはボスキャラが登場、様々な演出を楽しむ事が出来るぞ。そして、オープニングデモは歌入り。「ツインビーパラダイス２」の主題歌が聴けるのだ。



**総合評価　B**

### トラッキー高岡
#### とにかくキャラクターが前面に押し出されているゲームだ

『ツインビー』に深い思い入れのある人ってどのくらいいるんだろう。『グラディウス』には、たくさんいると思うけど…。で、この『ヤッホー！』。横画面縦スクロールシューティングなので、プレイする前は不安だったが、プレイしてみると余り気にはならなかった。むしろ気になったのは、メチャメチャ派手な音楽とボイス。１面クリアごとに挿入されるアイキャッチはマニア向けか…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 7 ／10 |
| グラフィック | 8 ／10 |
| サウンド | 9 ／10 |

### やぶそばん竹内
#### キャピキャピ、そしてバリバリのキャラゲーになったなぁ…

昔からかわいい印象の『ツインビー』だったが、今作ではそれが思いっきり前面に出てきた。各面の随所でアニメったり、しゃべりまくったりで、演出過多な感が大きい。オレはこういうのはパス。溜め撃ち（分身）や難易度の選択など、システム的には申し分なし。画面は横だが、スクロールするのは縦ってのもほとんど気にならない。ただ、使える武器とそうでない武器の差がありすぎるかな…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 5 ／10 |
| グラフィック | 7 ／10 |
| サウンド | 7 ／10 |

### リン寺田
#### 前作の焼き直し以上の印象が無いっていうところがツライ

コナミの名作シューティング『ツインビー』。非常に良く出来た作品だったのだが、今回の『ツインビー　ヤッホー！』は名作とは言い切れない。前作から進化したと思われるシステムが、全く無いのだ。いわゆる、焼き直しの域を出ていない。やはり、続編を作るならオリジナルを越える部分が欲しいところ。特に、シューティングゲームはキャラクター性だけでは、どうしても弱いでしょう。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 4 ／10 |
| グラフィック | 7 ／10 |
| サウンド | 6 ／10 |

ACG CROSS REVIEW

# 風雲黙示録 ——格闘創世



対戦格闘アクション
©SNK　1995



## 打倒獅子王を目指せ!! 9人の闘士

エス・エヌ・ケイから対戦格闘ゲームの新作が登場だ。その名は『風雲黙示録』。特徴は武器を使った攻撃が可能な事と上下にライン移動が出来る事だ。独自の格闘スタイルと様々な武器を持っている10人のキャラクターの中から、好きなキャラクターを選択。打倒「獅子王」を胸に戦いを繰り広げる。各ステージでは、ピラニアが噛み付いたり等のハプニングも起こるぞ。

**総合評価 C**

### トラッキー高岡
#### すんなりとゲームの世界に入れるが、魅力は余り感じない

エス・エヌ・ケイの新たな対戦格闘ゲームと聞いて、とにかく期待していた。そしてプレイ。その感想は期待以上でも以下でもなかった。基本的には、今までの同社の対戦格闘ゲームと同じシステム。上下（ライン）移動や逆転技など、すんなりとゲームに入っていける様になっている。しかし、目新しさは全く感じられなかった。キャラクターに魅力が余り感じられないのもツライことだ…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 4／10 |
| グラフィック | 6／10 |
| サウンド | 5／10 |

### やぶそばん竹内
#### こういったアバウトな格闘ものの方が絶対に楽しい!

チクチクチマチマ遊ぶ、ストレスの溜まる格闘ものが多い中、こういった、いい意味で大味な格闘ものは貴重だ。オレは先月の『餓狼伝説3』よりも、このゲームの方が数倍楽しい。必殺技は出しやすいし、CPUの強さも適度だし。「ネームバリューだけでゲームを判断しちゃイカン」ってやつの見本かな。「キャラクターの魅力」などと、ウダウダぬかす前に、とにかく遊んでみるがよろし！

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 6／10 |
| サウンド | 7／10 |

### リン寺田
#### 新しい上下段の2ラインバトルシステムが結構楽しいぞ!!

このゲームでは、『餓狼』シリーズでも採用されていた2ラインバトルシステムを導入している。しかし、ただ導入したのではなく、進化させている。別ラインに居残りつつ、相手と飛び道具を撃ち合ったり、ライン移動攻撃にもいくつかの種類がある。システム的には、かなりイイ線いってると思う。ただ、キャラクターにいまいち魅力が足りない。もう少し、独創性があれば良かったのに…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 4／10 |
| サウンド | 5／10 |

# ばくばくアニマル　世界飼育係選手権



対戦落ち物パズル
©SEGA　1995



## 動物キャラに好物を喰わせるのだ

動物にエサを食べさせてブロックを消していくという変わった趣向の対戦パズルゲーム。4種類の動物ブロックと4種類のエサブロックが、2個1組で落ちてくる。動物ブロックとそれに対応したエサブロックがくっつくと動物がエサブロックを食べてくれる。大量に消したり、連鎖で消したりすると、相手に大きく攻撃する事が出来るぞ。3Dキャラの動きも楽しいのだ。

**総合評価 C**

### トラッキー高岡
#### まだまだ進化を続ける事が可能な事は分かったのだが…

もう進化する術が無いと思っていた落ち物パズルゲームだったが、まだ新しい事が出来るんだな、と感心してしまった。しかし、それが面白いという印象にストレートにつながるわけではない。ブロックが落ちて来るまでに考えなくてはならない事が多すぎて、余り爽快感が味わえないのだ。確かに、動物がエサを食べるという要素をパズルゲームに加えたというのは斬新なのだが…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 4／10 |
| グラフィック | 8／10 |
| サウンド | 5／10 |

### やぶそばん竹内
#### エサを食う動物のキレたさま&偶発大連鎖が気持ちいい

落ちもののアイデアも出尽くしたかと思っていたが、落ちもの元祖のセガがやってくれました。CGを駆使していて、絵はメチャクチャ綺麗だが、それに頼ってないとこがイキ。「アイデアで勝負してます」って感じが伝わってくる。初めて遊んでも、偶発で大連鎖ができてしまうのもいい。戦略性がないと言われればそれまでだけど…。また、ゲームが簡単なだけに、飽きは早いかもな。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 7／10 |
| サウンド | 5／10 |

### リン寺田
#### 落ち物パズルゲームの新境地を開くことは出来ないでしょう

ジャンル的な制約があって、なかなか新たなシステムの生まれてこない落ち物だが、このゲームは新たな試みを導入している。絵柄を合わせるだけでは無く、絵柄とキャラクターを合わせなければいけないのだ。しかし、それも単に絵柄の種類が増えたに過ぎない。このジャンルで新しいものを生み出すのは、非常に難しいことではあるのだろうが、敢えて新しいものを求めてほしいと思う。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 4／10 |
| グラフィック | 7／10 |
| サウンド | 6／10 |

# 対戦アイドル麻雀　ファイナルロマンス2

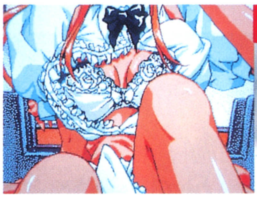


麻雀
©VIDEO SYSTEM 1995



## 乱入プレイが可能な麻雀ゲームだ

91年に発表された『アイドル麻雀　ファイナルロマンス』以来、4年振りにビデオシステムから麻雀ゲームが登場。前作ではリアル志向のグラフィックだったが、本作ではアニメチックなグラフィックに変更されている。そして最大の変更点は通信対戦が出来る事。格闘ゲーム等の様に乱入プレイが可能なのだ。登場する女の子は5人。カワイイ女の子が揃っているぞ！



総合評価 C

### トラッキー高岡
#### 1人で遊ぶ麻雀ゲームにプラスされた“乱入”が新しい

今までにこの「クロスレビュー」の中で、何度アニメ調のキャラクターにウチは魅力を感じない、と書いたことだろう…。このゲームも例外ではない。麻雀ゲーム自体、ゲームセンターでプレイするという事に疑問を感じてしまう。1人で何が楽しいんだろうと思っていた。しかし、このゲームは“乱入”という要素が存在している。それは新しい。この1点の要素がこのゲームを救っている。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 4／10 |
| グラフィック | 7／10 |
| サウンド | 5／10 |

### やぶそばん竹内
#### 乱入モードがあるのに、なぜみんな乱入してこないの？

麻雀ゲーム初の乱入モードはいい。でも、格闘ものと勝手が違うのか、入ってくる人はあんまりいないみたいだ。麻雀での乱入は、そのシステムが定着するまでに時間がかかるかもしれんね。一人用の時のCPUはかなり手ごわい。「え、もうリーチなの？」と思ったら、すぐにツモ…。もうちょっと遊ぶ（乱入待ちの）時間がないと、せっかくの乱入モードがもったいないと思うんだけどなぁ…。

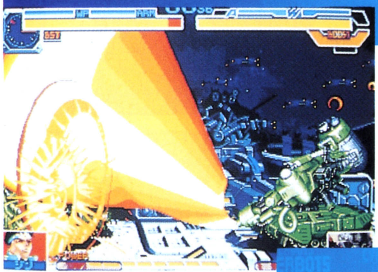
| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 5／10 |
| グラフィック | 6／10 |
| サウンド | 6／10 |

### リン寺田
#### このゲームは、ちょっぴり新しいですぞ、お父さんたち!!

アーケードゲーム業界では、結構重要な位置を占めている麻雀ゲーム。ほとんど、Hゲームの代名詞になっている。このゲームも脱衣の要素が入っているわけだが、それだけではない。なんと、乱入対戦まで出来るのだ。ゲームセンターで、人間同士が卓を囲めるわけだ。これで、麻雀本来の楽しみ方もゲームセンターで出来るというわけだ。これは、かなりイイと思う。これからは対戦だ!!

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 6／10 |
| サウンド | 5／10 |

# サイバーボッツ ～フルメタル マッドネス～



対戦格闘ロボットアクション
©CAPCOM 1994, 1995





## 地球の存亡をかけた戦いが始まる

迫力のあるメカアクションが人気だった『パワード　ギア』が、新しい世界観とともに対戦格闘ゲームとして登場。プレイヤーが選べるロボットは12体。基本ボディが4種類あり、それぞれのボディに装着するパーツが3種類あるのだ。ロボットに乗り込むパイロットも6人の中から選択する。CPU戦ではそれぞれのストーリーが変化するぞ。同キャラ対戦は出来ないのだ!!




総合評価 B

### トラッキー高岡
#### ニュータイプになりたい人はプレイしてみるといいかも…

ロボットによる対戦格闘ゲームというと、バンプレストから発表された『GUNDAM EX REVUE』が思い出されるが、プレイした感覚はそれとは全く違う。戦略的な要素が強いのだ。しかし、最初にプレイした頃はスピードが速すぎて、自分が何をしているのか分からない様な状態になってしまう。ロボットがこんなに速く動くなんて、と思ってしまった。ウチはニュータイプにはなれん。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 8／10 |
| サウンド | 8／10 |

### やぶそばん竹内
#### 画面の中で何が起こっているのかが分かりにくいっスねぇ…

パイロットが6人いて、選べるロボットも十数体あってと、選択肢が多い点はいいが、システム的に難しく思わせている点でソンしてるんじゃないかな。初めて遊ぶ時、どのロボットが自分に一番合ってるのかが分かりずらいんだよね。それと、攻撃が弱パンチや強キックとかじゃないから、自分のキャラの攻撃方法を覚えるまで、すごく歯痒い。ストーリーモードは凝っていいんだけど…。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 5／10 |
| グラフィック | 6／10 |
| サウンド | 6／10 |

### リン寺田
#### ロボット好きにはたまらない『パワード ギア』の対戦版!!

やっぱり、カプコンのデザインセンスは侮れない。このゲームに登場するロボットは、どれも格好良いものばかり。ゲームシステム自体は、モロ定番という感じで面白みはないが、さすがは格闘ゲームブームの火つけ役というところか。ただ、どうしても無難にまとめているような印象は否めない。やればやるほど、底の浅さが見えてしまうのだ。大作と大作のつなぎってていうんじゃ頂けない。

| | |
|---|---|
| ハマリ度 | 6／10 |
| グラフィック | 7／10 |
| サウンド | 6／10 |




# [第6回] 忍者の待ちはツライでござるの巻

**宣言文**

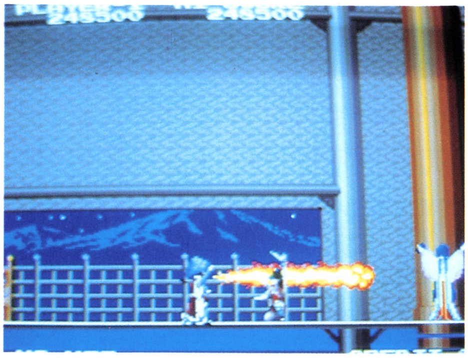
我々ゲーム遊IIスタッフは、古き良き時代を飾った数々の名作に敬意を表し、このページにおいてそれらを紹介するとともに、ゲームセンター『オールディーズ』の協力により、ここで紹介したゲームを今再び蘇らせることをここに宣言する！

## 霧姫救出を目指し、今日も影が行くゲー

# 影の伝説

タイトー／85年発表






8方向レバーと2つのボタンで忍者、影を操作する縦横スクロールのアクションゲーム。1つのボタンは刀で攻撃、もう1つのボタンは手裏剣を投げるという役割だ。

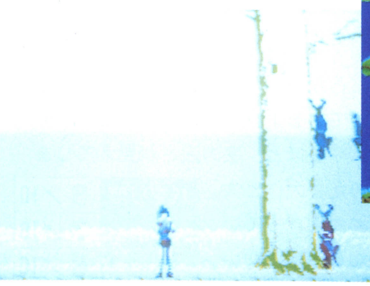
ストーリーは、江戸時代末期、魔界の軍団によってさらわれた霧姫の救出に向かう伊賀忍者影、というもの。その魔界の軍団が個性豊かなのだ。忍者や妖坊などが登場し、行く手に立ちふさがる。そして、各ステージにはボスも待ち構えているのだ。

各ステージは、森だったり、お屋敷だったりと変化に富んでいる。これが、当時のゲームとしては美しく人気を呼んだ。

主人公影は忍者なので、忍術を使う事ももちろん出来る。巻物を取る事によって忍術が使えるのだ。

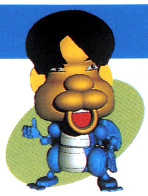
イラストでは、かなり濃いキャラクターの影だが、画面上ではまるで女の子の様に見える。こういったところが、当時のあの人気の秘密だったのだろうか…。





▲BGMも秀れている。気分をどんどん盛り上げてくれるぞ！
◀巻物を取ると忍術が使える。敵を全滅する事が出来るのだ！





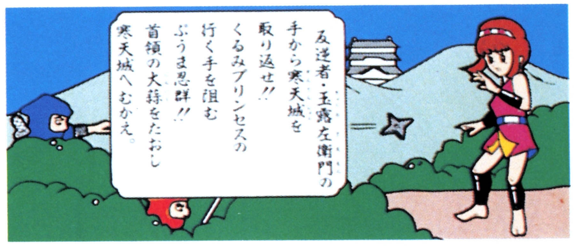
## やられると泣いちゃう♡だって女の子だもんゲー
# 忍者プリンセス
### セガ／85年発表




なぜ『忍プリ』と思う方もいるだろう。なぜなら俺様が好きだから。以上。
で、ゲーム内容はお姫様が忍者になって戦うの。武器は手裏剣。これがちょっと変わってて、一つのボタンはレバーと同じ8方向に投げられて、もう一つのボタンは上にしか投げられないのだ。さらに、最後のボタンでは主人公が消えるのだ。消えている状態のときは、移動はできるが攻撃ができない。敵は主人公が消えても追いかけてくる。3秒ほどで元に戻ってしまうので、その前に敵から離れていなければならない。キャラクターはカワイイのに、このゲームは非常に難しい。かなり硬派なアクションシューティングなのだ。最近のシューティングゲームに飽きた方にはオススメだ。マジでムズイぞ！

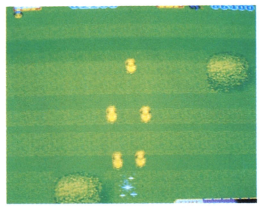


▲プリンセスは忍者に変身します。いろんな術も使えるよ





▲プリンセスは上に手裏剣を投げます。逃げながら使おう

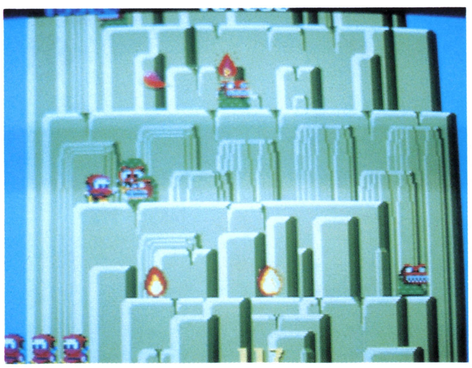

◀プリンセスは消えます。敵の弾は速いのでこれで避けろ

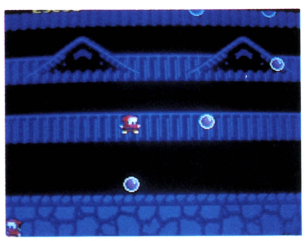


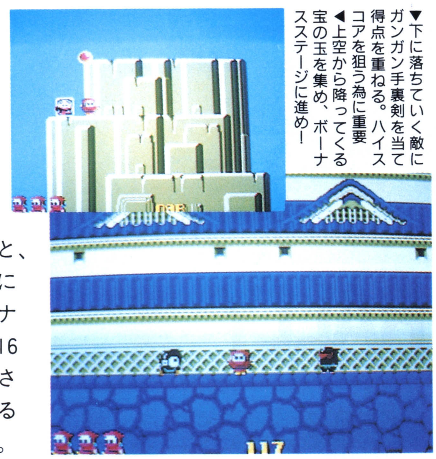
## 落ちていく敵に手裏剣を当てる極道非道ゲー
# 忍者くん　魔城の冒険
### ユー・ピー・エル／84年発表



魔物に奪われてしまった宝物を取り戻すために魔物たちと戦うこのゲーム、発表当時結構人気を博したゲームだ。操作は左右2方向レバーとボタン2つで行う。ボタン1つがジャンプで、もう1つは攻撃（手裏剣）だ。ステージは上下にスクロールする。そのステージに出現する敵を全て倒せばステージクリア。体当りと手裏剣、2つの方法で敵を倒す事が出来るぞ。そして、各ステージに必ず1つ現れる宝の玉を3つ集めると、ボーナスステージに進める。このボーナスステージには16個の宝の玉が配置されていて、多く取る程、得点が高いぞ。


▲山（？）や屋敷などを上下に移動し、敵をどんどん倒すのだ！


▲ボーナスステージもある。宝の玉を集めろ


▼下に落ちていく敵にガンガン手裏剣を当て得点を重ねる。ハイスコアを狙う為に重要
◀上空から降ってくる宝の玉を集め、ボーナスステージに進め！




### オールディーズ移転のお知らせ

突然だけど、このページで紹介したゲームがプレイ出来るゲームセンター「オールディーズ」が移転することになった。移転先が決まり次第、このページで紹介するので、復活するまでしばらくの間待っていて欲しい。

# 遊IIリニューアル1周年記念



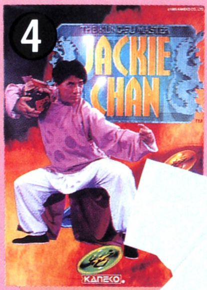

1




2




3




4




5




6




7




8




9




10




11



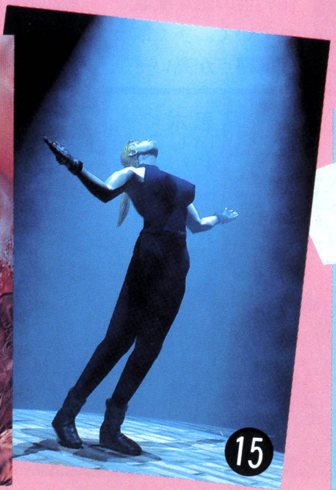

12




13



14



15



16




17

# プレゼント出血大放出!!



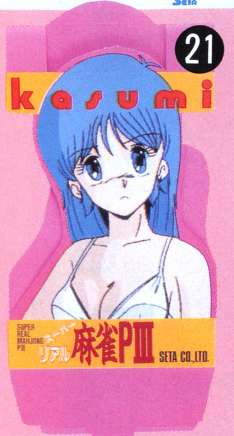

18




19




20




21




22




23




24



25




26




27




28




29




30




31



32

みんなのおかげで、遊IIも新装刊されてから無事1周年を迎えることができた!! そこで、今月はいつもより2ページ増。ページ数3倍ならプレゼントも3倍!! 君たちのお眼鏡に適うものを取りそろえたぜ、ヨロシク!!

## 今月の豪華賞品一覧表[VOL.1]

写真と照らし合わせよ!!

①プレイステーションSCPH3000……1名
②「アルバートオデッセイ2」ゲームミュージックCD……3名
③「サムライリミックス」ゲームミュージックCD……3名
④「ジャッキー・チェン カンフーマスター」ポスター……10名
⑤3DO用ソフト「バーチャルカメラマン3」…3名
⑥「ジャッキー・チェン カンフーマスター」Tシャツ……10名
⑦「セガラリー・チャンピオンシップ」ポスター……5名
⑧「ファイナルロマンス2」仕切りボード……3名
⑨「レッドプラネット」Tシャツ……3名
⑩「ヴァンパイアハンター」卓上カレンダー……5名
⑪SFC用ソフト「4人将棋」発売記念将棋盤セット……10名
⑫各種クイズゲーム基板……2名
⑬各種バッジ……6名
⑭「バーチャファイター2」デュラルのCGポスター……1名
⑮「バーチャファイター2」サラのCGポスター……1名
⑯「餓狼伝説3」Tシャツ……5名
⑰千葉麗子サイン色紙……1名
⑱「スーパーリアル麻雀PIV」ポスター…10名
⑲「スーパーリアル麻雀PV」キャラシールセット……5名
⑳宍戸留美サイン色紙……1名
㉑「スーパーリアル麻雀PIII」ポップ……5名
㉒「スーパーリアル麻雀PV」まめ本……1名
㉓「スーパーリアル麻雀PV」チラシ……10名
㉔「スーパーリアル麻雀PIV」ビニール袋…1名
㉕「スーパーリアル麻雀PIV」ハンコセット…3名
㉖「スーパーリアル麻雀PIV」レターセット…1名
㉗「スーパーリアル麻雀PIV」卓上カレンダー……5名
㉘セガサターン用ソフト「スーパーリアル麻雀PV」……3名
㉙「パックマン」Tシャツ……3名
㉚「スーパーリアル麻雀PV」卓上カレンダー……5名
㉛「スペースインベーダー」Tシャツ……3名
㉜「豪血寺一族2」キャラシールセット……4名

# まだまだあるぜ豪華賞品！











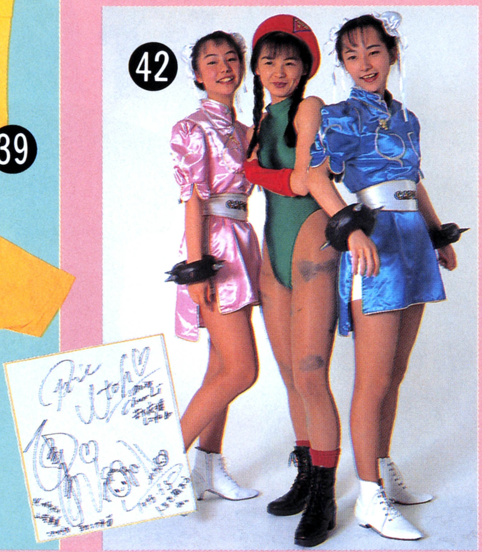











## 今月の豪華賞品一覧表[VOL.2]

写真と照らし合わせよ!!

㉝セガサターン用ソフト
『バーチャファイターリミックス』…………5名
㉞『スーチーパイII』線画集…………3名
㉟『サイバーボッツ』ポスター…………5名
㊱『スーパーストリートファイターII』インスト…5名
㊲アニメ「ストリート
ファイターIIV」ダンベル…………5名
㊳『バーチャファイター』Tシャツ…………3名
㊴『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』
Tシャツ…………3名
㊵『ストリートファイターII』Tシャツ……3名
㊶『ヴァンパイア』Tシャツ…………3名
㊷天正彩・山崎真美・伊藤里絵サイン色紙……3名
㊸SFC版『龍虎の拳２』ポスター…………5名

## 応募のきまり

このプレゼントページに応募する場合は、必ず本誌とじ込みの読者アンケート用紙を使用して下さい。希望賞品を記入する欄に、あなたのほしい賞品の番号を書き、その他のアンケートにも答えて応募して下さい。締め切りは、７月31日（当日消印有効）です。当選者の発表は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。自分のほしいプレゼントがあれば、どしどし応募しましょう!!

㈱アトラス/市川ガルボ/伊藤里絵/㈱エス・エヌ・ケイ/㈱金子製作所/㈱カプコン/㈱ケイアイシー/サイトロン・アンド・アート㈱/㈱ザウルス/㈱ザップ./宍戸留美/㈱セガ・エンタープライゼス/㈱セタ/㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ/㈱玉屋/天正彩/千葉麗子/㈱ナグザット/バーチャワールド/ビデオシステム㈱/㈱プランニングオフィスワダ/山崎真美　（敬称略）

※上記のプレゼントを提供して下さった各企業の皆様、どうもありがとうございました。

# コスプレクィーン、電脳アイドルを決めるアンケート

## [読者アンケート用紙!!]

**締め切りは'95年7月31日(月)まで!!(当日消印有効)**

のりしろ(この面をのりづけ)③

P65〜P72の「コスプレ天国スペシャル」から、あなたが選ぶコスプレクィーンの番号と名前を書いて下さい

| 番　号 | 名　前 |
|---|---|
| | |

P113〜P115の「遊II電脳アイドル読者選考会」から、あなたが選ぶ電脳アイドルの番号と名前を書いて下さい

| 番　号 | 名　前 |
|---|---|
| | |

今回の攻略特集「絶対必勝主義」の感想で、当てはまるものにまるをつけて下さい

**①役に立った　②役に立たなかった**

どういったところが役に立ちましたか(上記の問で①と答えた人のみお答え下さい)?

どういったところが役に立たなかったですか(上記と同じく②と答えた人のみお答え下さい)?

P142〜P143の「ゲーセン探偵団」の対決コーナーで、取り上げてほしいゲームのタイトルを書いて下さい

P138〜P141の「ニューゲーム・コロシアム」の感想を書いて下さい

ゲーム遊II別冊本として、取り上げてほしい題材などがあれば書いて下さい

**プレゼントの希望賞品番号を第1から第3希望まで書いてください。**

| 第1希望 | 第2希望 | 第3希望 |
|---|---|---|
| | | |

読者ページへの投稿・イラスト・本紙への感想など自由に書いてください

のりしろ(裏面をのりづけ)①

のりしろ(この面をのりづけ)②

# こちらはこちらでライターの給料を決める投票だ!!

## 封筒をとじる時は必ずのりを使用してください

封筒をとじる時には①・②・③の順番どおりに貼ってください

のりしろ（裏面をのりづけ）③

**80円**
切手を
貼ってね

101

東京都
千代田区神田神保町2-14-304
㈱ブレーンバスターズ
月刊ゲーム遊Ⅱ編集部
'95年8月号
読者アンケート係　行

| フリガナ | | | |
|---|---|---|---|
| 〒<br>住所 | | | |
| フリガナ<br>氏名 | | PN（ペンネーム） | |
| 職業・学年 | 電話番号 | 性別 | 年齢 |

のりしろ（この面をのりづけ）①

## 本誌ライター人気投票!!

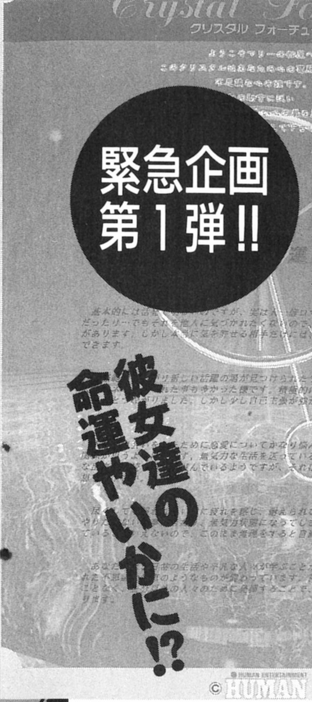



自分の好きな、ライターの顔イラストに丸を付けて下さい（複数でも可）

| 今月号で面白かった記事はどれですか？　目次を見て、四角で囲んである番号を書いて下さい（左から1・2・3番の順です） | | |
|---|---|---|
| | | |

| 今月号で面白くなかった記事はどれですか？　目次を見て、四角で囲んである番号を書いて下さい（左から1・2・3番の順です） | | |
|---|---|---|
| | | |

のりしろ（裏面をのりづけ）②




緊急企画
第1弾!!

## 遊II電脳アイドルに相応しい運勢の持主は誰だ?!

# アーケードキングダム

彼女達の命運やいかに!?

今月、来月と2週間連続で「遊II電能アイドルプロジェクト」と連動の、このコーナー！
　今回は『クリスタル　フォーチューン』で、候補生8人の”総合運”を占っちゃうぞ！
もちろん、次回は後半8人も登場。期待あれ




**クリスタル フォーチューン**
水晶占い師のマリーさんが、恋愛、結婚、仕事、金運、セックス、相性、総合の中から希望の項目を占ってくれる。なかなか具体的で、的確な占いなので、おススメなのだ。

さて、今回の対象ゲームは『クリスタル　フォーチューン』。このスーパー占いマシンは、なんと、東京は新宿の某ゲーセンで、占い的中率80%を誇る！　我がアーケードキングダムに選ばれるだけのことはある、素晴らしい占いゲームなのだ。今年の夏以降には、続編である『クリスタル　フォーチューンED』も登場予定らしい。

また、今回はこの占いマシンが遊II電脳アイドル候補生8人の運命を、赤裸々に語ってくれるというワケ…。誰が、電脳アイドルとして、最も勢いのある運勢なのか、本人達以上に、ボクちん興味津々なのだー!!




### 1 加藤花恵
［総合運］　素晴らしい持久力の持主であるあなたは、何事も最後までやり通す力を持っています。多くの問題を抱え、運命にまかせている様に時間をつぶしてはいないでしょうか…？　今後どうしたらよいのか迷ってしまったら、風変りな行動はせず、まともで伝統的な道を進む事です。精神主義や常識を重んじる事で、確実に運気は上昇します。

### 3 川口嘉奈子
［総合運］　とても現実主義で、いつも人生は自分で切り開くものだと確信しています。また、あなたが取捨選択してきた道は、正しい道でした。人生においての転換意向は、偉大なる幸運をもたらしました。今後、数々の苦労を背負う事になりますが、大きな努力をするあなたの行為が、苦を苦と感じさせません。自分自身を幸せへと導くでしょう。

### 4 金井晴美
［総合運］　あなたは内向型と外向型の、両方を兼ね備えた人です。ただ、表面的には外向型が強く、人見知りはするものの、それを感じさせないあなたの笑顔が、周囲の人をひきつけます。また、負けん気がとても旺盛で、常に向上心を持つ精神力の強さがあなた自身を成功へと導きます。
「挑戦する姿勢」のある限り、大きな障害はないはずです。

### 7 中山美穂子
［総合運］　何事にも慎重でミスの少ないあなたですが、周囲の評価を気にしすぎるため、常に完璧さを求めます。反面、気持ちにあせりが生じやすく、つまらないミスで不安定な日々を送る事もしばしば。そんな時は、一度自分自身を振り返り、心の整理をする事が大切です。現在抱える問題に対しての、己の未熟さを認める事も必要なのです。

### 8 平石一美
［総合運］　基本的には活発で明るいのですが、人一倍ロマンチストだったり、寂しがり屋だったり…。しかし、それを悟られない様に、場を盛り上げる傾向があります。
あなたには、平凡な人々が学ぶ事が不可能な程の知識と知恵が備わっています。自分以外の人々のために、その力を発揮する事で、あなたの人生の障害は少なくなります。

### 15 和賀幸美
あなたは、広く浅く何事にも興味を示す、いわゆるマニア気質を持っています。また、現在のあなたは、数々の苦労、困難を背負っています。しかし、これにより、チャレンジ精神が備わっていくでしょう。今後起こる問題に対しては、注意深く、慎重であるべきです。これを実行に移す事により、あなたはかなりの成長を遂げる事になるでしょう。

### 6 躑躅森里美
あなたは相当な気分屋です。意外に傷つき易くナイーブなので、もう少し、楽天的になる様に努力してみましょう。日頃の公正で均衡のとれた態度が、素晴しい運気をもたらしました。また、突然の失敗に戸惑いを感じていますが、あなたにとっては運気を上昇させる良い機会です。何事からも逃避しないその力が、自他ともに幸福へと導きます。

### 13 小川真有美
何事にも束縛されるのが嫌いで、自由を求めるあなた。しきたりや習慣にとらわれる事なく、何をするにも最初は意気込みますが、すぐ飽きてしまうのが玉にキズです。
今までの努力の積み重ねが、大きく花開きます。難関を無事突破し、人が目を見張る様な働きをします。今後は新しい望みを持ってみるのも良いでしょう。

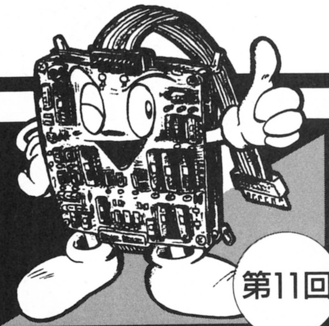
部屋をゲーセンにする!!

# 基板塾

第11回




ロム交換するときの注意事項は、絶対見逃すことなかれ!!






最新のシステム基板になればなるほど、お得感がでかいゾ!!

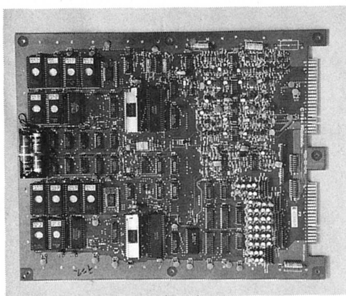
システム基板シリーズ第2弾!!　今回はシステム基板のメリットとデメリットを、普通の基板と比べて解析だ!!　システム基板表もヨロシク!!

## ― システム基板編 其の弐 ―

### [ システム基板とは？ ]

**●システム基板の始まりぢゃ!!**

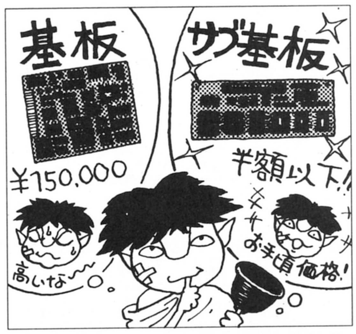
そもそもシステム基板は86年に発表された、データイーストの「デコカセットシステム」(略して「デコカセ」)が最初だとされている。しかし、これはあくまでも、最初にマザーボードとサブを別売で行い、マザーボードが普及したのちにゲームソフトだけを販売するといった、業界で初めてサブのみで業務用ゲームをリリースしたシステム基板なのぢゃ。別に本体の基板のロムを交換するだけで違うゲームになる基板は、それ以前にも世に出ていたことは確かなのぢゃ。例えば、今は家庭用ゲームに専念している任天堂の基板や、現在数多くのヒット作を生み出してるセガの基板なども、「デコカセ」が出る以前から本体はそのままでロムを付け替えるだけで他のゲームになるものがあった(ただし、メーカー側はロムのみの販売は行っていなかった)。だから、「デコカセ」が一概に1番最初のシステム基板とは言えないのぢゃ。



▲1枚の基板で2種類のゲームが遊べた任天堂の基板

**●システム基板はお得ぢゃ!!**

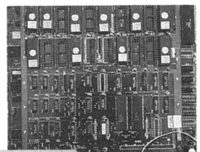
システム基板の利点は、特に消費者(基板収集家、業者、ゲーセン経営者等)の側から見たものが大きい。ゲームを搬入するときサブ部分だけ買えばよいので、本体を丸ごと購入するより非情に安価(本体込みの値段の半額以下)!!そのため、普及率も良いのぢゃ。

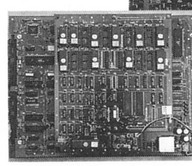



▲ものによっては、3倍ぐらい値段の違うものがある

**●ロム交換は注意が必要ぢゃ!!**

基板屋によってはロムのみ販売しているところもありロムを交換してくれるところもあるが、これが曲者。アイレムの「M−72」(7月号「基板塾」参照)などは、ロムボード上のロムだけではなく、マザーボード上のロムも交換しなければいけないのぢゃ。このことを知らない基板屋で交換してしまうと、少々トラブルの原因となるので気をつけるように。





◀▲マザーのロムが足らなくても、動いてしまうゲームがある。これも、交換時のトラブルの原因となるのぢゃ

## ― 家庭用も出ているシステム基板ぢゃ!! ―

### CPシステム　カプコン




◀代表作『ストリートファイターII』『マッスルボマー』『天地を喰らう』

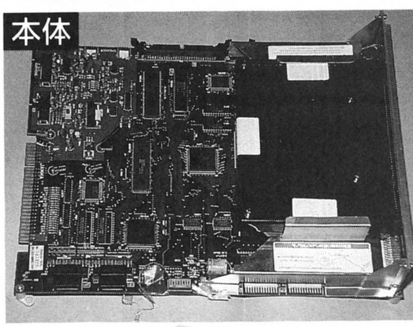
**【CPシステムチェンジャー】**

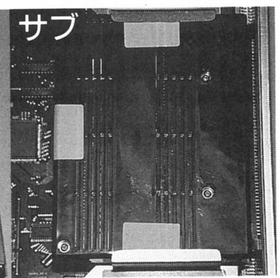


▼コントローラーは「CPSファイター」といい、SFCにも対応している。(モニターは関係ない)

カプコンが初めて発表したシステム基板で、カートリッジ交換によって違うゲームになる。ゲームもカプコンを代表するものが数多く発表されており、この基板のゲームが家庭でそのまま遊べる「CPシステムチェンジャー」が発売されている。

### MV-S(総称)　SNK




▲代表作『真サムライスピリッツ』『餓狼伝説3』『龍虎の拳2』『KOF'94』

**【NEO・GEO】**



◀「NEO・GEO」専用のカセットでないと遊べない!!

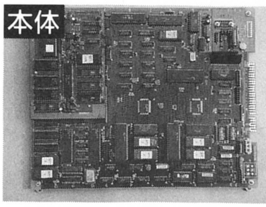
「NEO・GEO」と同時期に発売された基板で、家庭で遊んだ続きがゲーセンでもできる(メモリーカードによって)という触れ込みで発売された。また、基板によっては、1つの筐体で6種類のゲームが取り付けられ、セレクトできるようになってる。



カット/さわだ　ひづめ　※「CPS」=「CPシステム」

# ―閃光きらめく多種多様のシステム基板!!―

## システム86　ナムコ



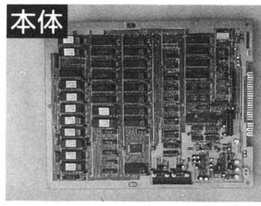


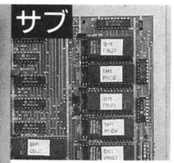


▲ロムを交換することで違うゲームになった

ナムコが、初めて発表したシステム基板。発表されてるゲームはそれほど多くないが、ナムコマニアには喉から手が出るほどほしい基板ぢゃ。代表作『源平討魔伝』『ワンダーモモ』。

## システムⅠ　ナムコ

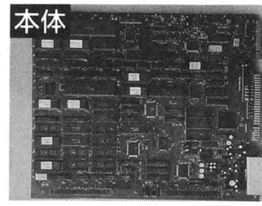


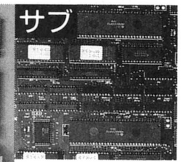




▲基板屋によっては、ロムのみ販売している

名作と呼ばれるゲームが、数多く発表されてる。マニアによっては、ロムのみ所持してる人もいる。代表作『妖怪道中記』『ドラゴンスピリッツ』『スプラッターハウス』等。

## システムⅡ　ナムコ

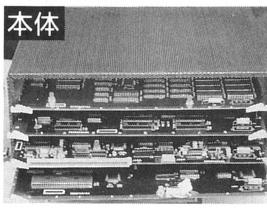


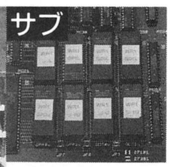




▲これもロム交換によって違うゲームとなる

「システムⅠ」の後継機ともいえる基板ぢゃ。前作の基板より、それほどゲームタイトルは発表されていない。代表作『アサルト』『オーダイン』『ドラゴンセイバー』等々。

## システム21　ナムコ

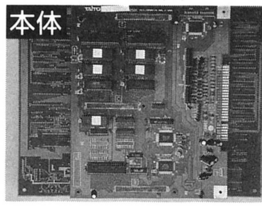


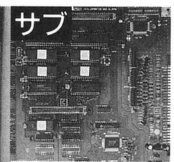




▲サブボード交換ではなく、これもロム交換

４枚の基板が１つのケースの中に入っている。この中の内、１枚でも基板がかけてしまうとゲームはできないのぢゃ。代表作『エアーコンバット』『ウィニングラン』シリーズ等。

## F－２システム　タイトー

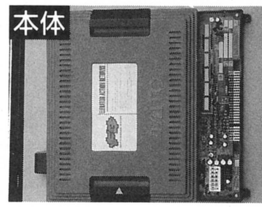



▲サブボードを交換して、他のゲームに変身

この「F－２」には、大小合わせて２種類のシステム基板があるのじゃ。基板屋でサブだけ買うときは、大小どっちの基板を持ってるか説明すること。代表作『ガンフロンティア』。

## F－３システム　タイトー



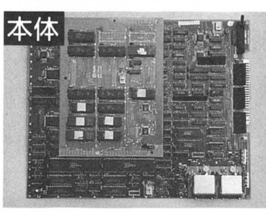


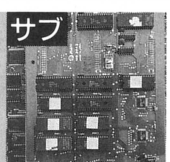


▲カートリッジに近いものがあるサブボード

タイトーの最新ゲームが、このシステム基板で遊べてしまうのぢゃ。本体の価格がまだ高いので、個人で買うには少しきつい。代表作『ダライアス外伝』『カイザーナックル』。

## メガシステム　ジャレコ

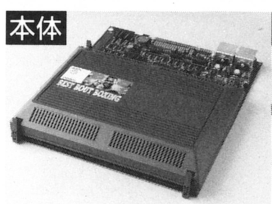


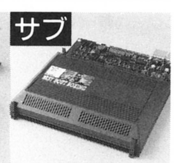




▲サブボードのみの販売はほとんどしてない

サブボードを取り替えることによって、全く別のゲームとなる。ジャレコが初めて世に出したシステム基板じゃ。代表作『P―47』『天聖龍』『妖精物語ロッドランド』等々。

## メガシステム32　ジャレコ

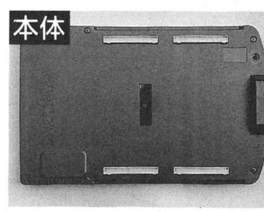



▲これもロムボードの交換で違うゲームに

最新ゲームが目白押しのシステム基板。まず、ジャレコから新作ゲームが出れば、当分このシステム基板が根城となるぢゃろう。代表作『アイドル雀士スーチーパイII』等々。

## CPシステムII　カプコン



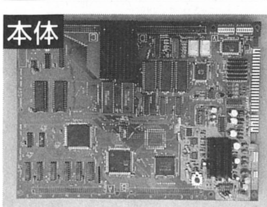


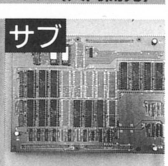


▲カートリッジを付け替えて、他のゲームに

今、業界でも１，２を争うほど人気のあるシステム基板ぢゃ。「CPシステムII」のチェンジャーも発売してほしいものぢゃ。代表作『スーパーストリートファイターIIX』等々。

## SS－V　サミー工業、セタ、ビスコ(共同開発)

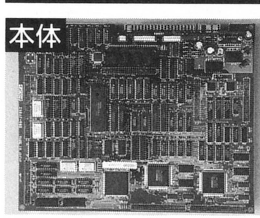


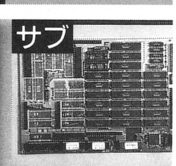




▲基板の裏面が、サブボードとなっている

３社が共同で開発し、ゲームをリリースしている他に類を見ないシステム基板ぢゃ。基板の業者にとっては、嬉しい限り。代表作『サバイバルアーツ』『スーパーリアル麻雀PⅣ』。

## アクス　カネコ製作所

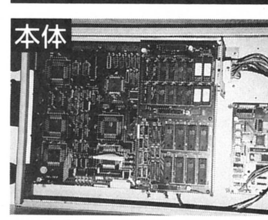


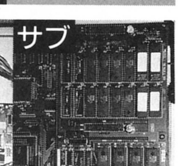




▲これも裏側が、サブボードとなっている

カネコ製作所、初にして最新のシステム基板で２枚の基板からなってる。まだ、あまりゲームは発表されてないのぢゃ。代表作『大江戸ファイト』『グレイト1000マイル・ラリー』。

## モデル１　セガ




▲サブボードの交換によって違うゲームへ

セガのポリゴンゲームが、この基板によってプレイできてしまう。この基板の後継機に、かの有名な「モデル２」（これもシステム基板）がある。代表作『バーチャファイター』等々。

協力／株式会社玉屋

# 基板市場価格

## システム基板特集



| ゲームタイトル | 販売元／開発元 | 価格 |
|---|---|---|
| **あ R&K** | | |
| 源平討魔伝 | ナムコ | ¥42,000 |
| コズモギャング・ザ・ビデオ | ナムコ | ¥23,000 |
| パックマニア | ナムコ | ¥35,000 |
| ブラストオフ | ナムコ | ¥25,000 |
| ローリングサンダーII | ナムコ | ¥23,000 |
| **い 有限会社アイ・ランド** | | |
| スーパーストリートファイターII(サブ) | カプコン | ¥15,000 |
| ソニックウィングス2（サブ） | セタ | ¥8,000 |
| ダイノレックス | タイトー | ¥12,000 |
| ダブルドラゴン（サブ） | テクノスジャパン | ¥18,000 |
| 風雲黙示録（サブ） | SNK | ¥30,000 |
| **う アップル** | | |
| カイザーナックル（サブ） | タイトー | ¥20,000 |
| クイズTV合衆国Q&Q | ダイナックス | ¥1,000 |
| スーパーストリートファイターIIX(サブ) | カプコン | ¥15,000 |
| ダークエッジ | セガ | ¥35,000 |
| ルナーク（サブ） | タイトー | ¥15,000 |
| **え イエローバック** | | |
| あしたのジョー | タイトー／ウェーブ | ¥3,000 |
| エアデュエル | アイレム | ¥10,000 |
| ゴールデンアックス | セガ | ¥7,000 |
| スーパーワールドスタジアム'91(サブ) | ナムコ | ¥3,000 |
| ドラゴンスピリッツ（サブ） | ナムコ | ¥45,000 |
| **お 株式会社宇宙堂** | | |
| アサルト（P付） | ナムコ | ¥68,000 |
| ヴァンパイア | カプコン | ¥35,000 |
| エイリアン　シンドローム | セガ | ¥30,000 |
| X－マルチプライ | アイレム | ¥10,000 |
| サイバーボッツ | カプコン | ¥100,000 |
| **か エマーソン** | | |
| ガンフロンティア | タイトー | ¥32,000 |
| ゴールデンアックス デスアダーの復活 | セガ | ¥38,000 |
| スパイダーマン | セガ | ¥18,000 |
| 鉄拳 | ナムコ | ¥98,000 |
| フェリオス | ナムコ | ¥58,000 |
| **き 株式会社グットウィル　6号店** | | |
| スーパーマッスルボマー（サブ） | カプコン | ¥15,000 |
| ドンドコドン | タイトー | ¥6,000 |
| ブレイザー（サブ） | ナムコ | ¥30,000 |
| 未来忍者 | ナムコ | ¥40,000 |
| ワンダーモモ | ナムコ | ¥108,000 |
| **く ケイアイシー　広告P88** | | |
| キャメルトライ | タイトー | ¥18,000 |
| タンクフォース | ナムコ | ¥10,000 |
| ピストル大名の冒険 | ナムコ | ¥15,000 |
| ミズバク大冒険 | タイトー | ¥15,000 |
| ライオットシティー | セガ／ウェストン | ¥10,000 |
| **け 有限会社サン・カンパニー** | | |
| グラディウスII | コナミ | ¥45,000 |
| スーパーワールドスタジアム'92 | ナムコ | ¥9,000 |
| ハットトリックヒーロー | タイトー | ¥8,000 |
| マーベルランド | ナムコ | ¥25,000 |
| ロッドランド | ジャレコ | ¥20,000 |

| ゲームタイトル | 販売元／開発元 | 価格 |
|---|---|---|
| **こ システムIII　広告P88** | | |
| クイズ廊下に立ってなさい | セガ | ¥2,000 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(サブ) | SNK | ¥15,000 |
| ダイナマイトダックス | セガ | ¥40,000 |
| バブルシンフォニー | タイトー | ¥25,000 |
| ワルキューレの伝説 | ナムコ | ¥48,000 |
| **さ 株式会社玉屋** | | |
| イメージファイト | アイレム | ¥10,000 |
| ギャラガ88 | ナムコ | ¥38,000 |
| ドラゴンセイバー | ナムコ | ¥38,000 |
| MJ－12 | タイトー | ¥15,000 |
| レッスルウォー | セガ | ¥12,000 |
| **し 有限会社テクナート** | | |
| R－TYPE | アイレム | ¥15,000 |
| アレックスキッド（サブ） | セガ | ¥39,800 |
| ウォーリーをさがせ！ | セガ | ¥25,000 |
| 忍 | セガ | ¥15,000 |
| 獣王記 | セガ | ¥24,800 |
| **す 有限会社哲信クリエイト** | | |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル | セガ | ¥60,000 |
| ストリートファイターZERO(サブ) | カプコン | ¥90,000 |
| ハットトリックヒーロー'95(サブ) | タイトー | ¥15,000 |
| パワードギア | カプコン | ¥30,000 |
| 妖怪道中記（サブ） | ナムコ | ¥25,000 |
| **せ PCB共和国** | | |
| スーパーストリートファイターIIトーナメント(サブ) | カプコン | ¥9,000 |
| セガソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | ¥25,000 |
| スーパーワールドスタジアム'93激闘編 | ナムコ | ¥13,000 |
| ドリフトアウト'94 | ビスコ | ¥25,000 |
| ファイナルラップ3 | ナムコ | ¥12,000 |
| **そ FUGA** | | |
| S．D．I（P付） | セガ | ¥95,000 |
| ゲイングランド | セガ | ¥65,000 |
| シャドーダンサー | セガ | ¥13,000 |
| ベイルート | セガ | ¥7,000 |
| ワンダーボーイIIIモンスターレア | セガ／ウエストン | ¥12,000 |
| **た 有限会社ファントム** | | |
| X－MEN（サブ） | カプコン | ¥30,000 |
| ヴァンパイア ハンター（サブ） | カプコン | ¥75,000 |
| カイザーナックル（サブ） | タイトー | ¥5,000 |
| クイズシアター（サブ） | タイトー | ¥10,000 |
| ダライアス外伝（サブ） | タイトー | ¥58,000 |
| **ち プロトワン　広告P87** | | |
| 真サムライスピリッツ（サブ） | SNK | ¥8,000 |
| ドラゴンボールZ V.R.V.S(サブ) | セガ | ¥15,000 |
| ファイネストアワー（サブ） | ナムコ | ¥58,000 |
| メガブラスト（サブ） | タイトー | ¥5,000 |
| ロンパーズ（サブ） | ナムコ | ¥30,000 |
| **つ ミルキーウェイ** | | |
| 1941 | カプコン | ¥50,000 |
| コットン | セガ／サクセス | ¥20,000 |
| デッドコネクション | タイトー | ¥12,000 |
| バーニングフォース | ナムコ | ¥33,000 |
| U．S．ネイビー | カプコン | ¥33,000 |

| ゲームタイトル | 販売元／開発元 | 価格 |
|---|---|---|
| **て メッセサンオー新店** | | |
| スーパーリアル麻雀PⅣ | セタ | ¥32,000 |
| スケバン雀士・竜子 | セガ／ホワイトボード | ¥25,000 |
| スクランブルスピリッツ | セガ | ¥8,000 |
| 対戦ぱずるだま | コナミ | ¥58,000 |
| テトリス | セガ／TENGEN | ¥9,000 |
| **と 有限会社リトルプラント** | | |
| 餓狼伝説スペシャル（サブ） | SNK | ¥5,000 |
| ギャラクシーファイト（サブ） | サン電子 | ¥5,000 |
| 痛快GANGAN行進曲（サブ） | ADK | ¥5,000 |
| 龍虎の拳２（サブ） | SNK | ¥5,000 |
| ワールドヒーローズ２JET（サブ） | ADK | ¥5,000 |

| ゲームタイトル | 販売元／開発元 | 価格 |
|---|---|---|
| **な レクトロン** | | |
| アラビアンファイト | セガ | ¥35,000 |
| エイリアン　ストーム | セガ | ¥20,000 |
| オーダイン | ナムコ | ¥42,000 |
| カルテット | セガ | ¥25,000 |
| スプラッターハウス | ナムコ | ¥35,000 |
| **に 有限会社YMD** | | |
| アイドル雀士スーチーパイⅡ | ジャレコ | ¥98,000 |
| エレベーターアクションリターンズ | タイトー | ¥128,000 |
| スタージャッカー | セガ | ¥58,000 |
| バーチャファイター　リミックス | セガ | ¥140,000 |
| ファンタジーゾーン | セガ | ¥30,000 |

## [ショップリスト]

**あ** ①〒464愛知県名古屋市千種今池南９－10　タカラビル３FD②052(732)3874③13:00〜20:00④日曜祝祭日⑤有り⑥有り

**い** ①〒571大阪府門真市脇田町21－13②0720(84)7501③９:00〜19:00④日曜⑤有り⑥有り

**う** ①〒420静岡県静岡市竜南１-1-54②054(248)4601③９:00〜12:00、13:00〜18:00④日曜、祝祭日、第1、3土曜日⑤有り⑥有り

**え** ①〒600京都府京都市下京区七条河原町西入南側KSビル１F②075(343)4860③12：00〜20：00④年中無休⑤有り⑥有り

**お** ①〒462愛知県名古屋市北区下飯田４－６－２②052(916)1407③９:30〜24:00（販売は21:00まで）④年中無休⑤有り⑥有り

**か** ①〒431-31静岡県浜松市笠井町32－１②053(433)9900③11:00〜20:00④年中無休⑤有り⑥有り

**く** ①〒460愛知県名古屋市中区大須3-19-15②052(243)5871③９:55〜19:40④年中無休⑤無し⑥有り

**け** ①〒213神奈川県川崎市高津区千年818②044(754)7594③10:00〜19:00㊏10:00〜17:00④第3土曜日曜祝祭日⑤有り⑥有り

**こ** ①〒215神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468－１②044(954)9459③10：00〜19：00④日曜祝祭日⑤有り⑥有り

**さ** ①〒451愛知県名古屋市西区浄心2－9－24第2鈴木ビル1F②052(523)4432③10:00〜20:00④年中無休⑤有り⑥有り

**し** ①〒168東京都杉並区和泉２－１－26②03(3323)9911③10:00〜19:00④日曜、祝祭日⑤有り⑥有り

**す** ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋東２－10－13②06(643)7641③10:00〜19:30④第1、３日曜、祝祭日⑤有り⑥有り

**そ** ①〒545大阪府大阪市阿倍野区共立通り２－５－22－207②06(656)3156③10：00〜21：00（電話のみ受付）④日曜、祝祭日⑤通販のみ⑥有り

**た** ①〒145東京都大田区田園調布1－47－2②03(3721)1933③13:00〜20:00④火曜日⑤有り⑥無し

**ち** ①〒364埼玉県北本市北本２－84－１大史ビル２F②0485(93)6491③10:00〜19:00④年中無休⑤有り⑥有り

**つ** ①〒101東京都千代田区外神田３－１－２明治ビル３F②03(3257)1126③10:30〜19:00④年中無休⑤有り⑥有り

**て** ①〒556大阪府大阪市浪速区日本橋５－６－14②06(649)4080③11:00〜20:00土10:00〜20:00日10:00〜19:00④年中無休⑤有り⑥有り

**と** ①〒460愛知県名古屋市中区大須3-5-13ハセビル２F②052(262)3295④10:00〜21:00⑤年中無休⑥有り⑦有り

**に** ①〒101東京都千代田区外神田3－14－８新末広ビル２F②03(3255)3453③月〜木10:30〜20:00金〜土10:00〜20:00日、祝祭10:00〜19:30④年中無休⑤有⑥有

**ぬ** ①〒603京都府京都市北区衣笠東御所ノ②06(747)2028③11:30〜20:00④年中無休⑤有り⑥有り

**ね** ①〒578大阪府東大阪市西鴻池１－14－13②06(747)2028③11:30〜20:00④年中無休⑤有り⑥有り

**の** ①〒272千葉県市川市大和田2－12－21②030(694)0873③10:00〜24:00④年中無休⑤通販専門⑥有り

今月の基板リストは、『ストリートファイターZERO』や『バーチャファイターリミックス』と、最新作が載ってて凄いぞ。しかし、値段が高いのでちょっと個人で買うわけにはいかないか。ということで、来月もシステム基板特集なのでヨロシク!!

＊①住所②電話番号③営業時間④定休日⑤通販の有・無⑥個人買い取りの有・無■基板屋は50音順に並べてあります。なお、リストに載っている商品は、在庫が少ないので問合せの際に売り切れてる場合があります。それと、基板の価格は常に変動していますので、リストに載っている値段と多少違っているところがあります。御了承下さい。（Hはハーネス、Pはパネル、サブはカートリッジやロムの総称）


おちつけ大和の
GAMER'S HIGH
おちつけ大和
ちまたでは格闘ゲームがあふれてる
タイトルだけでも20以上！
それでも操作ボタンはたいがいパンチとキックだよな


おちつけ大和……？



挑発ボタン
とかあるよな
ガード
ボタンも
あるよな
他に
ないか？
降参ボタン
とか
まだ
あるぜ！
ひ
フニャフニャ
ボタンとか
フニャ
フニャ
消える
ボタンとか
ガクン
DEAD
END


キミのお好みのキャラが…
スタイルボタン!!
キュッ
16頭身にシェイプアップ!!
……
チキンボタン!!


ぐわーーっ
キミのお好みキャラが鳥肌に!!
アーレルギーなんだよ
オレは
チェィンジボタン!!
キミのお好みのキャラが…
ガキガキン
ジャキン
チェィンジ!



オオオオオオオオォォ
気
あとは気合いボタンだが
ドドドドドドドドドドドド
ばっ
近頃のヤツはゲージで表現されて上限があるが
人間というのはヤリすぎる事もあるんだ！
そうだろ？
それは
こーゆーことだ!!
ムン!!
ハァァァァ
メキメキメキ




消える魔きゅ…いやボタンがイチバン好きだなぁ…

そう、ここは愛の終着駅

# 禁断の花園

## 〜死闘編〜

心はコスプレイヤー



今月は俺が主役だ!!



ジャイブ黒田

### 7月6日に2千円持って本屋へGO

ついに7月6日(予定)にゲーム遊Ⅱの別冊コスプレ本、その名も「コスプレ天国」が発売されるゾ!! 全国のコスプレイヤーの期待に応えるべく、連日連夜徹夜してつくったからウルトラ満足間違い無し。コスプレしてる君も、まだチャレンジしてない君も、偏見もってる君も、今すぐ本屋へダッシュだ!!



浦ボッキンキン

### 俺が目指す理想の禁花が、これだ!!

ウガッ〜！　待たせたな、この禁花ジャンキーども!!　今月は一部を除いて、ハガキの選択からコメントまで全部俺が書いてやったぜ、こんちきしょうめぇ！　だからいつもより〝濃い〟！　しかもすんげぇ〜濃い！　ドロドロのグチョグチョだぜ！　俺の溢れんばかりの愛をおめ〜ら受けとめてみろぉ!!

キャッチコピー／徳島県　早瀬そら　選者／浦ボッキンキン　カット／咲本ナルナ

# 禁花版四コマ劇場

**3点**




神奈川県　彩菊ゆう
◀最近、ハガキが来ないんですけど…。もう高岡にあいそがつきたとか…




東京都　なるどー号（KEN）
◀アハハハハー　オモロイじゃん。今度は別のパターンを考えてくれー




大阪府　チンペー
◀よく意味がわかんねえけど、最後のダルシムの顔がオモロイので掲載！

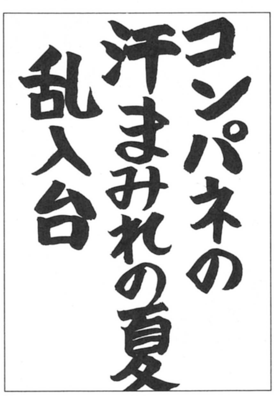
# 俳句でポン!!

**3点**

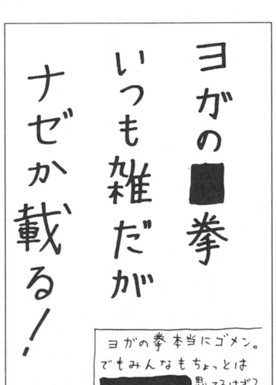
鉄板の俳句は意味不明ですが、まぁいいんじゃないでしょうか？　俳句は心の叫び。さぁ、叫べ！　こけ！




宮城県　鉄板
◀若人の溢れんばかりのパワーが、よく表現されています




岡山県　アッキー
◀イラストよりも文字ネタの方が好調のアッキー



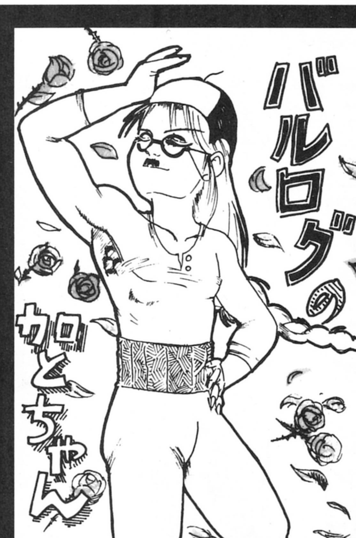

福岡県　ショウゴリラ
◀アハハ、言えてる！　編集部員もそう思ってます

# 裏 コスプレ議座

7月6日に別冊本「コスプレ天国」出ます。だから、なんだと言われると困るが、とりあえず買え！　といったところです…。




東京都　キュブリゴン
▲来ると思ったよ…。キュブリゴンか…。もちろんコメントできません…




東京都　SHO
▲最初、シュン・ディかと思いました。違うのね




神奈川県　宮城　晃
▲似合ってます。胸の谷間がフィール・ソー・グッド

新連載！　浦ボキの気になる読者ちゃん!!　ここでは浦ボキが毎月、気になる読者ちゃんを紹介していくぞ!!

禁花スポーツ　3円(税込み)

# 黒田と浦の確執が本格化！　遂に全面戦争は秒読み？

◆禁花替え歌教室　2面
◆おきらく画廊　4、5面
◆真・下克上宣言　7面

# 新党ときめき　大日本勃金党　幹部職決定

## 新党ときめき

◯党首
ジャイブ黒田
◯副党首
まじゅりりん
◯親衛隊長
太平洋海
◯特攻隊長
哲臣
◯秘書
津田桐子
◯日直
D・I・J
以上




▶福岡県　哲臣

## 大日本勃金党

◯党首
浦ボッキンキン
◯副党首
けもの
◯親衛隊長
GO.
◯特攻隊長
バレリーナ
◯秘書
つつじもりさとみ
◯日直
ヨガの拳
以上



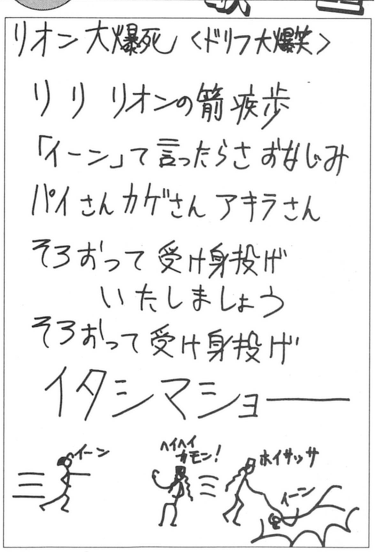

▶滋賀県　バレリーナ

## 両党首、各幹部に緊急指令を発動！

遂に決定した両党の各幹部。まずその役職を説明しよう。副党首は党首の次に権力を持つ役職。党のチームワークをまとめる重大な任務にあたる。次の親衛隊長は党の実質的な任務を行う。新人等への投稿呼びかけ等だ。特攻隊長はその名の通り、敵対する党への攻撃を行う。禁花が盛り上がるかどうかは、両党の特攻隊長が鍵を握っている。秘書は毎日の激務に疲れている党首を励ます任務を行う。時にはそのボディを党首に……。そして、最後の日直。何をするのか両党首でさえ理解していない役職だ。しかし西の狼＝ヨガの拳、東の虎＝D・I・Jと両党を代表するアホアーチストだけに、勝手に何かやってくれるだろうと見られている。まぁ、アホはアホなりに頑張れということろだろうか？

このように重大な任務を負う各幹部だが、特別待遇は一切ない。さらに、ここで両党首の共同会見が開かれ、各幹部への爆弾発表があった。それは、「幹部に選ばれた10名は毎月最低3枚以上の投稿をすること。それが守れない場合は、即刻幹部職を解雇する！」というもの。幹部に休息の時があるとすれば、それは所属する党が勝利を納めた時だけなのだ！

## 禁花 替え歌教室　3点




宮城県　本物のの
◀ドリフ懐かしいなぁ。カトちゃん元気かなぁ

## 今月の異端者　3点

### 我は我の信じる道をいくのみ！

今月もきてます。もぅ、全然何が何だかわかりません。腹だたしいくらいです。おそらく作者は、自分のことを異端とは思ってないのでしょう。でも完璧に異端です。それだけは間違いないです。自覚しような、マッキー極細。もう、普通の社会生活は送れないってことをさ。だからもえ太って何!?




大阪府　マッキー極細
▶これだから大阪のヤツっていいや。オモロイんだもん…



おわび
先月号のゲーム遊Ⅱに掲載されました株式会社バンプレストの広告に誤りがありました。ご迷惑をおかけしました関係者の皆様に、深くお詫びいたします。

# 禁花放談

**お**ちつけ大和、ガンバレ！
**神奈川県　東方伏助**

**浦ボキ**　「GAMERS HIGH」面白いだろ？　描いてるおちつけ大和が、イカレポンチなヤツだから、その漫画も面白いんだよ。あっ、それとファンレター送ってくれ。その時、難しい漢字は使うなよ。おちつけ大和、アホだからさぁ…。全部ひらがなだとグッド！

**質問。チビ太は男なんですか？　それとも女なんですか？　石川県　アメリカ帰りの男**

**浦ボキ**　お答えしましょう。コーマンついてます。ビーチクついてます。色はピンクです。髪は染めてて、ちょっとヤンキーです。先月号にある通り、けっ～こうズボラです。最近、人気が出てきてテングになっとります。俺にもナメた口をききます。いつか犯してやります。

**最近、ゲームセンターに行って、よく思うことをひとつ、「お前、風呂に入れよ！」**
**大阪府　？**

**浦ボキ**　ギャハハハハハ！　俺もそう思う時がある！　なんつ～の、あの臭い。たまんねぇもんがあるよな。これから暑い暑い夏が来るんで、その臭いがさらにパワーアップゥ！　ちょっと想像したくねぇな。黒田、風呂入れよ!!




◀このゲーム、めちゃんこ好きな俺。音量がでかいと、さらに楽しい　岡山県　バブほうき




◀何か言ってます。一番アブナイのはお前だ！　大阪府　森永チロル

**鉄拳2（仮称）に出てほしい動物ベスト5！　1位　あばれ馬　2位　チワワ　3位　サル　4位　オットセイ　5位　ナウマン像**
**東京都　㋓の人**

**浦ボキ**　俺も動物じゃないけど考えてみた！ずばり、パックマン！　ポリゴン＆テクスチャーのパックマンがグリングリン動く…。おぉ！なんかいいじゃん！　これはいけるぞぉ。ナムコもマジでやんねぇかな？　えっ？　攻撃方法が知りたい？　もちろんバクバク喰うだけ!!どんな攻撃も通用しねぇの。だから隠しコマンドで、デビルアカベイを登場させることができんの。パックマン対デビルアカベイ！　こりゃもう、何が何だかわかんねぇ～な…。

**高岡さん、お願いですからスネ毛はそってください。あと、服とクツが全然合っていないと思います。　茨城県　とりあえず剛**

**浦ボキ**　先月号の袋トジ特集の表紙の件だな。あれ以来、高岡は元気がない。全国誌に、しかもカラーで、自分のバカをさらしたんだから、無理はないけどね。俺は「ケツ出せ！」って言ったんだけど…。まぁいいや、俺には全然関係ねぇ～しな！　ほんじゃ、次のハガキ！

**私のようないい年（45歳）したおっさんが、ゲームの雑誌に熱中するとは思わなかった。頭のレベルが小1なのか？　女もいないとこうなのかね？　埼玉県　イシヤマ**

**浦ボキ**　ノープロブレム！　ゲームに年齢は関係ねぇです(年上なんで、変な敬語使ってます)。恥ずかしがることなく、これからも読み続けてほしいです。ほんでもって時々は、おハガキいただけたら、浦ボキも超ハッピーです。おっさんぽいネタを待ってます！

**私が遊Ⅱにのぞむことはズバリ、「フロクをつけてくれ～！」です。私は親しみが持てるライターが創った〝フロク〟がとてもほしいです。そんじゃ、がんばってくれっす！　あと月2回にして！　静岡県　遊Ⅱ魂**

**浦ボキ**　フロクねぇ…。どんなフロクが欲しいんだ？　真面目に考えてみるから、みんなの意見を送ってくれ。それと月2回なんて、チャチな事を俺は考えてない！　ずばり将来は日刊にしたいと思っている。日刊ゲーム遊Ⅱ！　いいねぇ、世界初の日刊ゲーム誌。勧誘員が定期購読のお願いに行って、無理やり洗剤や野球のチケットをサービス！　駅の売店でも売られんの！東スポと一緒に並んで売られる遊Ⅱ！いい！すんごくいい！　やったるぜぇ～!!




◀OKです！　ズカズカ描いてズッコンバッコン送ってくれ。待ってる　神奈川県　宮城晃

## 明日へ向かって撃て!!　3点

### 薄型だと何故、多い日も安心なのですか？

Q　薄型だと何故、多い日も安心なのですか？
**福岡県　充電ラシア**

**浦ボキ**　知らん！　俺にそんなこと聞かれても、じぇんじぇんわからん。先月のショウゴリラといい、今月の充電ラシアといい、なんで福岡県のヤツってこんな質問ばかりなんか？　本当に福岡のヤツらはしゃ～しいヤツばっかりやのぉ。今度、こんな質問送ってきたら、おめ～らくらすけんのぉ。おぼえちょけよぉ。男は男らしゅう生きな、いけんとばい！　そこらへんちゃんと覚えときぃ！　それで、「うまかっちゃん」を俺に送ってきぃ。ほしたら許しちゃる。そんな俺も福岡県出身なんばい！　ラブばい！




▲充電ラシア、お前童貞だろ？　中州行け、中州。小倉もいいかもな!!

ハイ！　確認事項です。ごひいき画廊は一カ月遅れになるだけで、毎月ちゃんとやりますよ。あと初掲載の読者ちゃんへの点数ですが、初掲載されたコーナーの点数を含めて7点です。誤解のないようにね。

# ごひいき画廊

## [ヴァンパイアハンター]

今月のテーマは『ヴァンパイアハンター』。今回は俺が選んだので、下手なヤツが多い。でも、みんな個性があってよろし。次回は『ストリートファイターZERO』だ！

**大7点中3点小2点**



新潟県　葉月部
◀次は構図を考えてみてくれ！




東京都　SHO
◀最近、イラストが雑だぜSHO！



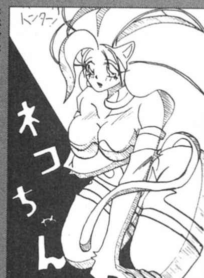

東京都　春野うらら
◀背景の模様は何だ？　毛か？



奈良県　くされ下道
◀くされ下道、久々の大作だな。今回のは気合いが入ってんな！　受験にめげず、日々精進するように！




神奈川県　キャンディ
◀おっ、久しぶりのキャンディ！　元気か？




茨城県　しだるま
▶お前の絵はいっつもH！　それがお前の道ならば、俺はもう止めんけどな！

ジャイブ賞



千葉県　かしらべ忍
▶レイレイってカワユイねぇ。忍ちんはトーンの使い方がとても上手ね。とってもいい感じ！　期待してるぞ～！

ボッキンキン賞



長崎県　みっちぃ
◀デミトリがちょっと変だけど、フェリシアの妖艶な目つきに負けたぜ！　次回はトーン無しにも、挑戦するのだぁ！




東京都　幽幻
▲バックがちょっと寂しい気がする。描く前にもっと練り込んでみるのが必要だぜ。頑張れよ！




千葉県　うんこ
◀なぁ、ペンネームどうにかなんねぇ？　大人になってきっと後悔すんぞぉ



宮城県　石焼き芋
◀個性的でいい。周囲の声は無視して、自分の画風を完成させるのだ！



神奈川県　たた
◀たたは期待の新人。常連を目指せ



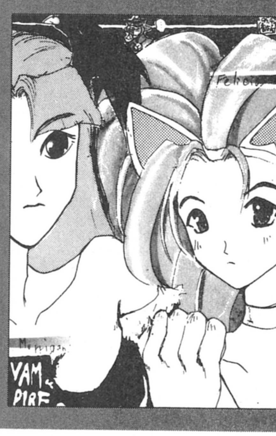

福岡県　尾上智也
◀智也らしいな。次は1枚に複数のキャラを描いてみ




大阪府　陸海空牙
◀俺はこいつの画風も好きだ。この調子でいくように！



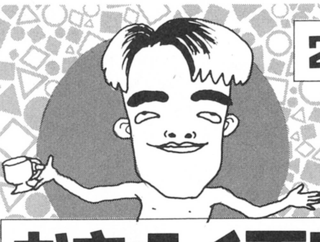

神奈川県　ケン髪
◀この絵好き。ケン髪、もっとドンドン送ってこいよ



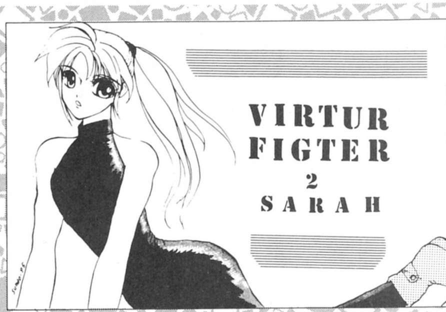
東京都　蒼はる
◀稚拙だけどいい感じ。今度は仕上げまでキレイにな！

高岡と細井と寺田のバンドの名前が決定！　名づけて「エマニエル夫人」！　ジャンルはメロディアス＆ハードな四畳半フォーク！　ボーカルは黒田。作曲は小室。続報を待て!!　続報はあるのか!!

# おきらく画廊



**2点**




静岡県　砂綺
◀背景をもうひと工夫したいな




東京都　伊賀電
◀やっと陽の目をみた作品



岡山県　パブほうき
◀岡山県もイカレタやつが多い。まじゅりんだろ、アッキーだろ、そしてこいつだろ…。全員濃いです




東京都　幽幻
◀周囲のスケールは一体何なんだ？　まぁいいか…。投稿者は女子高生だから許す。なんでも許す



香川県　ヒロミ
◀「ストリートファイターZERO」早くやりてぇ！　やってやってやりまくりたい。もち〜ムービーも



徳島県　みな殺しハッチ
◀「豪血寺外伝　最強伝説」が非常に楽しみ！　もちろん遊IIでも取り上げる予定だ。楽しみにしていてくれ




兵庫県　たけこ
◀このサラなんかカワイイです。選ぶ時ちょっぴり恥ずかしかったけど、笑顔に負けちゃいまちた




秋田県　ウエヤン
◀もう少しで「今月の異端者」行きだった作品。ギリギリでセーフ！　いや、そうした方がよかったかも？



兵庫県　黒兵衛
◀最初、誰だかわかんなかった。おそらくナコルルなんだろう。目つきが非常にいい感じです




神奈川県　サラじじい
▲このチャレンジ精神が素敵！　次回は「レイブレーサー」に挑戦してみようぜ。約束だぞ！




千葉県　じろう
◀ちょっとフケすぎじゃねぇーか？



東京都　うおのめ魚子
◀うまいじゃん。何故、没だったんだ？




東京都　武村さつき
◀やったなプロデビュー！　おめでとう




北海道　たかや
◀たかや久しぶりの掲載で大喜び！




宮城県　タカポン
▲これもほとんどコメント不可能な作品。作者のタカポンは何を表現したかったのだろうか…？



大阪府　マッキー極細
◀コメントしたくありません…




栃木県　歩き人
◀雑紙じゃない。雑誌だ。覚えろ！



大分県　にこよん
◀格ゲー以外のイラストを大募集中！



大阪府　紀咲るう
◀構図が全て。男心を知ってます




宮城県　刃亜沙都
▲構図はいいんだけど、最後にちょっち手を抜いたような気がするか…。最後まで頑張って書け！　こけ！

今回のおきらく画廊は、今までのボツ作品からピックアップ。だから古いものが多い。でもたまにはこんなのも、いいんじゃない？　俺はいいと思うなぁ。常連の野郎どもは許せ！

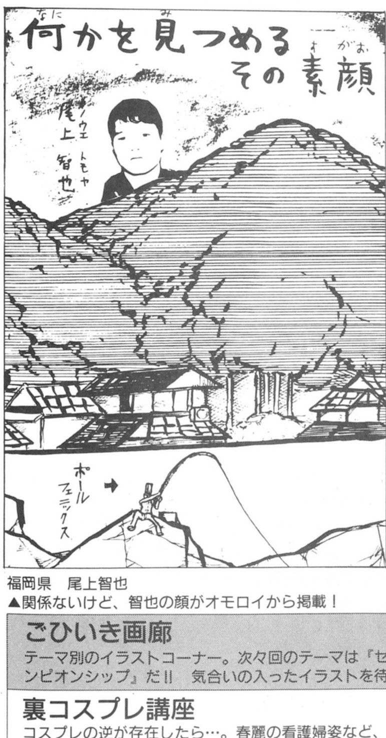
# 禁断の花園 改造計画

今回、このコーナーに送られてきたハガキは全部つまんなかったので、総ボツ！　このコーナー、イマイチだな。もうやめちゃうか？　他に面白い企画考えた方がいいかもな。最近の禁花って、確かに少し煮詰まってるかも。それを打開するために、このコーナーつくったんだけど…。読者にたよるという考え方が、そもそもの間違いだったのかも。よっしゃ！　もうちょっと真剣に考えてみるぜ。コーナーを終了させるのは簡単だもんな。それにこのコーナーよりつまんないコーナーも多いしな。まぁ、何が一番つまんないって、この下にある例のコラム。これが一番つまんない。

# 真・下克上宣言

## ジャイブ黒田

今回はジャイブの休日の過ごし方についてコラムります。やっぱりオナ…、いやいやゲームですよ、ゲーム!!　それも『バーチャファイター２』だったりするのさぁ〜。喧嘩が三度のメシより大好きなジャイブはゲームが終わったら、今度は路上でバーチャルファイティング!!　相手がパンチを出したら、バックステップでかわして待ち。ダッシュで近づいて来やがったらもうイタダキ!!　こっちもダッシュで近づいて弧延落からの小パンチ２発にキャンセルかけての昇龍拳。これで終わりさ。いっや〜ん、ウソウソ。ジャイブはロマン主義だからストリートでのファイティングなんてしませ〜ん。議論で勝負!!　ダメなら降参。こんな感じ。あっそうそう、ここで読者ちゃんに朗報。第一回、禁断の花園のランキングで７位にランクインした武村さつきちゃんがゲーム遊II特別編集第２弾のコミック本「ゲームファイター」でプロデビューする事が決定。禁花読者ちゃんはビシバシ応援してね。あと「コスプレ天国」もヨロシク頼んます♥




福岡県　尾上智也
▲関係ないけど、智也の顔がオモロイから掲載！

# 死闘編も折り返し地点！最後まで死力を尽くせ！

**浦ボキ**　どう？　今回の禁花？　お前がやるよりはるかに面白いじゃん。お前もう用なしだな。サイナラ。

**ジャ**　…………。そうですかねぇ…？　なんか僕が今まで築き上げてきた禁花のイメージが、台無しになっちゃったような気がするんですけど…。常連は怒ってると思うな。

**浦ボキ**　じゃあ、新人はどうなるんだよう！

**ジャ**　新人も大切です。だけど…。

**浦ボキ**　グタグタ言うなぁ！　このフニャマラ野郎がぁ!!

**ジャ**　はいはい、わかりました。読者ちゃんは安心してね、来月は通常通り、ジャイブがやるからね。ラブラブ。うふん

**浦ボキ**　来月つまんねぇな…。



▲何度も言うが、これが死闘編チャンプへ贈るプレイステーション

## 禁花公式ランキング

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1位 | 太平洋海 | (と) | 33点 |
| 2位 | ヨガの拳 | (勃) | 29点 |
| 3位 | けもの | (勃) | 28点 |
| 4位 | まじゅりん | (と) | 27点 |
| 5位 | バレリーナ | (勃) | 22点 |
| | GO | (勃) | |
| 7位 | アッキー | | 21点 |
| | 彩菊ゆう | (と) | |
| | 早瀬そら | (と) | |
| | みっちい | | |
| 11位 | ショウゴリラ | (と) | 20点 |
| 12位 | 哲臣 | (と) | 19点 |
| 13位 | 虎沢礼樹 | (と) | 18点 |
| | 春野うらら | | |
| 15位 | D・I・J | (と) | 17点 |
| | くされ外道 | (勃) | |
| | SHO | (と) | |
| | 宮城晃 | (と) | |
| 19位 | 尾上智也 | (と) | 16点 |
| 20位 | ぢゅんいち | (勃) | 15点 |
| | つきら | (と) | |
| | 鉄板 | (と) | |
| 23位 | 砂緒 | | 14点 |
| | 広野ゆか | (と) | |
| | 東りん | (勃) | |
| | マジキャット | | |
| | にこよん改 | (勃) | |
| 28位 | 桃崎友宏 | (勃) | 13点 |
| | かぐら銀魚 | (と) | |
| 30位 | 卯月丙 | (と) | 12点 |
| | 芝もも | | |
| | なるど1号（KEN） | (と) | |
| | キュプリゴン | (勃) | |
| 34位 | 伊東つつが | (と) | 11点 |
| | 陸海空牙 | (と) | |
| 36位 | 圭龍王 | (勃) | 10点 |
| | 端村春姉 | (と) | |
| | 少佐 | (と) | |
| | 風水颯 | (と) | |
| | 渚葉風華 | (と) | |
| | 諏訪法性 | | |
| | 津田桐子 | (と) | |
| | 中野良樹 | | |
| | 池田陸流 | | |
| 45位 | 千葉麗子ニセモノ | | 9点 |
| | 永瀬恵 | (と) | |
| | 松岡民生 | | |
| | 福II | (勃) | |
| | 俳村流花 | (と) | |
| | 吉田次郎 | | |
| | あるた☆みら | (と) | 他 |

**年間チャンピオンにはプレイステーション、年間ベスト20に浦と黒田の恥しい写真を進呈!!ウキーッ!!**

### ごひいき画廊
テーマ別のイラストコーナー。次々回のテーマは『セガラリー・チャンピオンシップ』だ!!　気合いの入ったイラストを待ってま〜す♥

### 禁花版　四コマ道場
ゲームを四コママンガで表現してくれ！　面白いギャグマンガから、ウハーっとするエロチシズムものまで何でもOKだ！　期待してます

### 裏コスプレ講座
コスプレの逆が存在したら…。春麗の看護婦姿など、ゲームキャラクターに様々なコスプレをさせてくれ。男性キャラももちろんOK!!

### 俳句でポン
ゲームキャラに対する想いを５・７・５の俳句にして送ってくれ。面白ければ、あんまりゲームキャラに関係ないものでもOKなのよ

### ゲーム版空耳アワー
どうしても他の事を言っているようにしか聞こえないゲーム音声を、募集！　イラスト入りだと載る可能性がバリバリ高くなるじぇい!!

### 禁花　替え歌教室
ゲームキャラに関する事を替え歌にして送ってくれ！　元歌の曲名と歌詞は必ず書かなきゃダメ。イラストを交えて書いてくれたらラブ

### 禁花キャッチコピー募集
P91の上段にある禁花のキャッチコピーを考えて送ってくれ!!　11文字ピッタリで禁花を表現してほしい。掲載者には５点を！　狙い目だゾ

### 禁断の花園　改造計画
禁断の花園を変えてみたいとは思わないか!?　批判、中傷なんでもアリ!!　禁花に対するシビアな意見を待っている！　イラスト付きも可

（前回の続き）例えばエッチな雑誌の表紙を机のすべての引き出しに入れるなど数え上げればきりがないです。はっきり言ってチビ太もそろそろ限界かも。早急にやぶそばんをぎゃふんと言わせたいと思っている次第。

ハガキよ集まれ!!
ノーバス祈とう中

# 目指せ！投稿職人

◀たくさんの応募があってノーバス超嬉しい!!　◀あまり応募がないのでノーバス泣いちゃう

**いよいよ本格的な夏の到来だ!! プールサイドで戯れる女の子たちを、雑木の中からカメラ片手に鑑賞してる君!! そんな暗いことやってないで、このコーナーに応募してみれって、ネェ!!**




## 禁断の花園

### 新 瞬間笑撃語録

ここは、毎回こちらが提示したお題に、読者が答えるというコーナーだ。ハガキに、答えを書いて（イラスト付でも可）送ってくれ。今月のお題は「シュン・ディが、酔っ払った時にこぼしそうな愚痴」だ。

### 禁花放談

自分の身の回りでおこった出来事に対して、何となく思ったこと、非情に激怒していること、面白かったこと、何でもいいから送ってちょうだい。ハガキに、丁寧に誰が読んでも解る文字で書いてネ。

### 禁断の花園改造計画!!

「禁花」で「ぜひ、これだけは実行してほしい」という意見があれば、今すぐにでも応募してくれ!! ハガキに新企画や取りやめてほしいコーナー名とその理由を詳しく書いてネ。

### 禁花キャッチコピー募集

以外と応募ハガキが多いこの企画。「禁花」の扉絵の上に書かれてる(P95参照)キャッチコピーを考えてほしい。文字数は、10文字でも12文字でもダメ。11文字キッカリでなければ退場!!

### 俳句でポン

ゲームのキャラに対する思いを、5・7・5のあなたなりの俳句にして送ってきなさい!! ゲームのキャラのことでなくても、面白ければ川柳でもOK（ただし、5・7・5でネ）。

### 替え歌大募集

童謡、みんなのうた、ポップス、歌謡曲、有名な歌なら何でも替え歌にしていいゾ!! 自分の考えた歌詞を、曲に合うようにしてくれよな。ハガキに、歌詞ともとの曲名を必ず書いて送ってくれ!!

### ごひいき画廊

今月、募集するイラストのテーマは『セガラリー・チャンピオンシップ』（気のせいかどよめきが聞こえる）。車体でも背景でもイメージイラストでも、何でもOKだからにゃ～!!

### 禁花4コマ道場

4コママンガを送ってれっていってるのに、なぜに3コマとか送ってくるのかなぁ。それと、ゲームに関する内容だっつってるのに!! けど、面白いものは、3コマでもゲームに関係なくてもゆるすゾ。

### 明日へ向かって撃て！

悩める若人（もう、古くさいったらありゃしない）諸君!! 禁花で悩みをぶっちゃけてみないかい？ 人生経験豊かなジャイブが、的確にアドバイスしてくれちゃうから(P96参照)!! 応募待ってるゾ!!

## スペシャル4コラムズ

### 集え筐体野郎

テーブル筐体から大型筐体まで、自宅に筐体を連れ込んでる(笑)という強者を募集!! 筐体の写真(5, 6パターン)と筐体名(専用筐体ならゲーム名）と今、筐体に接続してるゲーム名と年式を明記、同封して送ってちょ(P56参照)!!

### ゲームチラシ王国美術館

生きているうちに、このチラシをぜひとも見てみたい!! それほどでもないけど、こんなゲームのチラシを見たいな、というあなた!! 拝見したいチラシのゲーム名を書いて、次頁の宛て先までおくれ(P57参照)!!

### 女子っ娘ゲーマー駆け込み寺

このコーナーでは、女の子ゲーマーに限り悩みを受け付けてるゾ!! 相談に乗ってくれるのは、そう!! 御存知、マダム祐子だ。「恋愛に関すること」「友達に関すること」「ゲームセンターに関すること」、何でもいいゾ(P56参照)。

10月号から、コスプレのコーナーが始まるゾ!!

# コスプレイヤーまたまた募集!!

全国34,258,791人（ウソ）いると思われる、コスプレ好きで好きで普段着もできればコスプレしていたいという、コスプレイヤーのみなさん!! 遊IIでは、またまたコスプレ写真を募集することになったゾ（うれしいかい）!! 送られてきた写真は、全部掲載しちゃうから、ヨロシク!!



### 【応募要項】

住所・氏名（ペンネームがあれば、ペンネームも一緒に書く）・年齢・性別・コスプレ写真（全身写真と顔アップの写真が各1点ずつあれば、あとはどんな写真でもかまわないゾ。何枚応募しても可だ）・コスプレ歴・持ってるコスチュームの数（何のキャラクターのコスチュームを持っているか書く）・スリーサイズ・身長・コスプレのグループに所属しているならその名前、以上10点を必ず明記、同封してちょ（ただし、アーケードゲームのキャラのコスプレ写真に限る）。男女、応募待ってるぜ!!

例

●住所／〒275千葉県習志野市…
●名前／ノー・バス子
(ペンネーム　無風呂)
●年齢／１８歳
●性別／女
●コスプレ歴／１５年
●コスチュームの数／３着
テリー・ボガード(ガロ伝３)
ユリ・サカザキ(ＫＯＦ'94)
春麗(スパII)
●身長／１６５cm
●ｽﾘｰｻｲｽﾞ/Ｂ８８Ｗ５８Ｈ９０
●グループ／ユウツウマニア

以上９点を必ず明記すること!!

# [全国のゲームセンター大募集!!]

全国各地のゲームセンターを遊IIが征服だ!!

## その1 ゲーム大会を開いてくれるお店募集!!

遊IIで執筆中のライターを、ぜひうちの店主催のゲーム大会に来て盛り上げてほしいという御主人!! また、ぜひここのゲーセンで、ライターを招いてゲーム大会を開催してほしいと思ってる読者諸君!! このコーナーに応募しよう。攻略担当、リン寺田が、トラッキー高岡が、エアー古山が、君たちの応募を待ってるゾ!!

### [応募要項]

**応募対象**

東京近郊に所在するゲームセンターに限る。

**大会に使うゲーム**

基本的に、『セガラリー・チャンピオンシップ』『餓狼伝説３』『バーチャファイター２』『ヴァンパイア ハンター』のいずれかに限る。ただし、お店から希望があれば、その他のゲームでも可。

**応募方法**

ハガキか封書に、ゲームセンターの住所・ゲームセンター名・ゲームセンターの電話番号・ハガキを出した人の名前・ゲーム大会で使用するゲームのタイトル、以上５点を必ず明記して、下の宛て先まで送ってネ!! 待ってるから!!

例

●住所／〒101東京都千代田区
神田神保町２－14－304
●店名／ゲーセン廃人
●電話／０３(○○○○)○○○○
●名前／ノー・バス夫(店長)
●ゲーム／餓狼伝説３

ぜひ一度、エアー古山さんに来ていただいて、ゲーム大会を盛り上げてください。お願い致します。

以上５点と遊IIライターの誰に来てほしいか必ず明記すること!!

## その2 ゲーム大会を行う予定のお店募集!!

日本国中のゲームセンターで行われるゲーム大会を、告知するコーナーができるゾ!! そこで、ここではゲーム大会の情報を集めるのさ!! ぜひ、うちで開催されるゲーム大会を遊IIに載せてほしいという方、また、どこどこのゲームセンターで大会が開かれるぞ、と密告してくれる読者諸君、情報提供を待ってるゾ!!

### [応募要項]

**情報対象**

ゲーム大会を開く予定の、全国のゲームセンター。

**応募方法**

ハガキか封書に、ゲームセンターの住所・ゲームセンター名・ゲームセンターの電話番号・ハガキを出してくれた人の名前・ゲーム大会で使用するゲームタイトル・大会が行われる日時・大会のスケジュール表・エントリー方法（なるべく解りやすく！）・ゲームセンターが所在するもよりの駅（何線の何々駅か書く）・駅からゲームセンターに行くまでの簡単な道順、以上10点を明記、同封して下の宛て先まで送ってネ。全国のゲーセンから、多くの応募を待つ!!

例

●住所/〒101東京都千代田区…
●店名／ゲーセン廃人
●電話／０３(○○○○)○○○○
●名前／ノー・バス夫(店長)
●ゲーム／Ｒａｖｅ Ｒａｃｅｒ
●日時／８月22日(日)　午後1時
●スケジュール
ｴﾝﾄﾘｰ開始12:00、ｴﾝﾄﾘｰ終了12:30
１回戦13:00、２回戦15:00、３回戦16:00
準決勝16:30、決勝17:00、大会終了17:30
●エントリー方法
1Ｆのカウンターで名乗ってください。
●もよりの駅／JR線　水道橋駅
●駅からの道順
○○出口から出て、１つ目の信号の角。
以上10点必ず明記すること!!

### 廃人が行く!!

土曜日の昼、車に引かれた。気づくと病院にいた。一瞬、自分がなぜここにいるのか理解に苦しむ。外傷はなかったので、とりあえず実家に帰って寝る。そして目が覚め、アパートに帰らなくちゃという衝動に駆られ、家を出る。しばらく歩く。家が分からない…。（リン寺田談）

## すべての宛て先はこちら!!

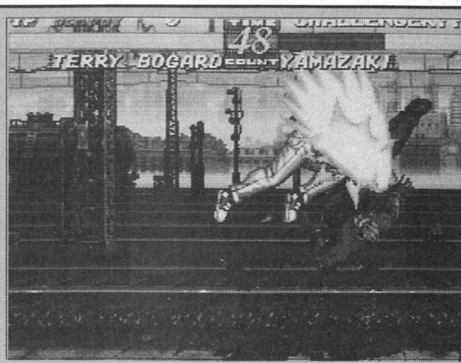
**〒101東京都千代田区神田神保町２－14－304**
**ゲーム遊II編集部「○○コーナー」係**

ハガキに住所・氏名（ペンネームがあれば一緒に書く）・年齢・性別・電話番号・職業など明記の上、各コーナーのタイトルを書いて、上の宛て先まで送ってネ！ なお、イラストは鉛筆やボールペンではなく、黒インクのペンで書いてネ。また、送ってきてくれた写真、イラストは一切返却しないからネ。
※雑誌の内容に関するお問い合わせは、03(3288)0161まで

# 遊II情報局

**大人気『餓狼伝説3』のコマンドをすべてここに紹介しよう!!**

## 今月のお題 餓狼伝説3




SNKの大人気シリーズの最新作。前作までの様々なシステムを整理し、それを大幅にパワーアップした本作。新システム〝コンビネーションアーツ〟や〝超必殺技〟。最終奥義である〝潜在攻撃〟まで完全収録した技表だ!!

最近の対戦格闘ゲームには、様々な技が存在する。実際の格闘技に近づいてきていると言えるだろう。この『餓狼伝説３』もそんなゲームの１つだ。レバー操作が必要な技も必殺技を始めとして、通常コマンド技、超必殺技、今までの対戦格闘ゲームにはない、コンビネーションアーツなど多種類ある。これから『餓狼伝説３』を始めようという人や、もうマイキャラのエンディングを見て、新たなキャラクターで始めようとしている人は、このページをキャラクターの戦術を組み立てる参考にして欲しい。では、表の見方について詳しい説明をしていくことにしよう。

**投げ技：**相手と接近してコマンド入力することによって、相手を投げることが出来る。

**連携技：**特定の投げ技が相手にかかっている最中にコマンドを入力することによって、連続して相手を攻撃することが出来る。かけられた側は、相手と同じコマンドを入力することによって連携技から抜けられる。

**接触技：**投げ技同様、相手と接近してコマンド入力することによって出る技。

**コマンド技：**規定方向にレバーを入力してボタンを入力することによって、通常とは性質の違う技を出すことが出来る。

**超必殺技：**自分の体力ゲージが、赤く点滅している時にのみ出すことが出来る、１発逆転技。そのダメージは、強烈。

**潜在攻撃：**超必殺技を超える必殺技。これを出すためには、ラウンド開始時の"GO"の表示と同時にABCDボタンとスタートボタンを押しておく必要がある。

**コンビネーションアーツ：**特殊な連続技だ。

## 特殊コマンド一覧

**ここでは、各キャラの技ではないが、『餓狼伝説３』のゲーム全体のモードを変更する事が出来る３つのコマンドを紹介しよう。**

### ①エキスパートモード

HOW TO PLAY画面中に、←→←→、レバーニュートラル、→←→←と入力することにより、CPUのレベルを上昇させることが出来る。もう、CPUのクリアが簡単になってしまい、更に強いキャラクターと戦ってみたいという人のためのモード。初心者では、とても勝てない。

### ②スピードアップモード

プレイヤーセレクト時の１Pなら１P側のスタートボタン、２Pなら２P側のスタートボタンを押しながら決定ボタン（AorD）を押すことによって、スピードアップモードが楽しめる。このモードは、技の硬直が短くなり、より攻撃の展開を早めたい人向けのモードなのだ。

### ③チビッコシステム

これは、家庭用のCD版のみで楽しめるモード。対戦プレイ時、プレイヤー選択後、対戦者表示デモの画面が白くなっている間に１P２P共にB+Cボタンを押していることによって、キャラクターを小さく出来る。必殺技のグラフィックはそのままなので違和感が面白い。



## テリー・ボガード

完全な攻め攻めキャラのテリー・ボガード。〝バーンナックル〟や〝クラックシュート〟などの突進技を駆使して、相手に接近して行き、反撃の暇を与えないように攻めまくろう。新技の〝パワーダンク〟は、対空技というより地上の相手に当てた方が得。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技１ | バスタースルー | →+C |
| コマンド技１ | バックスピンキック | →+D |
| コマンド技２ | アッパー | ↙+C |
| 必殺技１ | バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| 必殺技２ | パワーダンク | →↓↘+BorD |
| 必殺技３ | クラックシュート | ↓↙←↖+BorD |
| 必殺技４ | パワーウェイブ | ↓↘→+AorC |
| 超必殺技 | パワーゲイザー | ↓↙←↙→+CD |
| 潜在攻撃 | 超コンビネーション | ↙+C～→+C～→↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | "J"バックナックル | ･A, A, C |
| | サンダースライサー | ･A, A, ↓D |
| | ライトニングキック | ･A, B, D |
| | テリースペシャル１ | →A, C, C, C, D |
| | テリースペシャル２ | →A, C, C, D, D |
| | テリーラッシュ | C, C, C, C, C |
| | ロッククライム | C, C, ↙C |



※表内のレバー操作は、キャラクターが右向きの場合



## アンディ・ボガード

初代『餓狼伝説』から続く３人の主人公の内の１人。強力な存在感のある兄の影をいつまでも引きずっているブラザー・コンプレックスっぽいアンディだが、数々の必殺技は、どれも強力だ。対空技の〝昇龍弾〟は、コマンドも親しみやすいものに変更され、判定も強力。強の〝斬影拳〟は、２回連続してコマンド入力することによって、相手を転ばすことが出来るようになった。積極的に使おう!!

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | 内股 | →+C |
| コマンド技1 | 浴びせ蹴り | →+D |
| 必殺技1 | 斬影拳 | ↙→+AorC |
| 必殺技2 | 不知火　蜘蛛絡み | ↓溜め↑+D |
| 必殺技3 | 幻影　不知火 | 空中で↓↘→+D |
| 必殺技4 | 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| 必殺技5 | 飛翔拳 | ↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | 超裂破弾 | ↓溜め↘→+CD |
| 潜在攻撃 | 超コンビネーション | ニュートラル+D～↓+C～↓↙←→+CD |
| コンビネーションアーツ | 裏技つっぱり | A, C, C, C, C, D |
| | 裏技小つっぱり | A, C, C, D |
| | 変則連脚 | B, B, B, C |
| | 乱激 | C, C, C, →C |
| | 小乱激 | C, C, →D |



## ジョー・ヒガシ

お祭男とかパンツいっちょ君など、変テコリンなあだ名を付けられているかわいそうなジョー。今回は、〝黄金のカカト〟という強力な突進技を覚えて、最強を狙う。コンビネーションアーツの中に下段攻撃をからめたものが用意されているのが強み。〝タイガーキック〟の判定も相変わらず強く、非常に使い易いキャラだ!!

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | ジョースペシャル | →+C |
| 接触技1 | 膝地獄 | →+D |
| コマンド技1 | スライディング | ↘+D |
| コマンド技2 | ジョーソバット | ←+D |
| コマンド技3 | バーチカルアッパー | ←+C |
| 必殺技1 | スラッシュキック | ↙→+BorD |
| 必殺技2 | 黄金のカカト | ↓↙←+BorD |
| 必殺技3 | タイガーキック | ↓↘→↗+BorD |
| 必殺技4 | ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| 超必殺技 | スクリューアッパー | →←↙↓↘+CD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | ハリケーンクラッシュ | B, D, D |
| | 疾風ローリングサンダー | ←C, D, ↓D |
| | ダイナマイト・ボンバー | ↓C, D, D |
| | 爆烈ラッシュ | C, C, C, C, C |



## フランコ・バッシュ

その巨体を活かしたリーチのある攻撃を得意とするフランコ・バッシュ。無敵時間のある〝ウェービングブロー〟を使って、相手との間合いを詰め、間合いが広い時には、コマンド技の〝バックトルネード〟で攻撃していくのが良い。〝ダブルコング〟も２発目がしゃがみガード不可であるため、下段攻撃などをキャンセルして出していくと効果的だ。〝パワーバイシクル〟は、前進しつつのカカト落としなのだが、前進距離が短いのと攻撃判定が発生するのが遅いために非常に使いづらい。対人戦では、連続技に組み込む以外は使用をひかえたほうが良いだろう。超必殺技の〝ハルマゲドンバスター〟は相手に命中した時、再度コマンド入力をすれば、必ず追い打ちが入るので、必ず決めよう。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | サンドバスター | →+C |
| コマンド技1 | バックトルネード | →+D |
| 必殺技1 | ダブルコング | ↓↙←+AorC |
| 必殺技2 | ウェービングブロー | ←↙↓↘→+AorC |
| 必殺技3 | パワーバイシクル | ↓↘→+BorD |
| 超必殺技 | ハルマゲドンバスター | →↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | バッシュマスターA | →A, →A, B, D, D |
| | バッシュマスターB | →A, →A, B, D, C |
| | バッシュマスターC | →A, →A, B, B, D |
| | ガトリングブローA | C. C. C, C |
| | ガトリングブローB | C. C. C, →D |



## ボブ・ウイルソン

初代『餓狼伝説』でCPUキャラとして登場したリチャード・マイアが見込んだカポエラの使い手。その素早くトリッキーな攻撃は見ているだけでも楽しい。特に、投げ技からつながる２種の必殺技は、非常に格好良い技なので、対戦でも狙っていきたい。コンビネーションアーツも決め甲斐のある素晴らしい技ばかりなのだ。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | ファルコン | →+D |
| コマンド技1 | スライドヘッドバット | →+C |
| コマンド技2 | J.アンダーキック | 空中で↘+D |
| コマンド技3 | ボブサマー | 起き上がりレバーニュートラル～↑+C |
| 必殺技1 | バイソンホーン | ↓溜め↑+BorD |
| 必殺技2 | ローリングタートル | ACorBD同時押し |
| 必殺技3 | ワイルドウルフ | ←溜め→+BorD |
| 必殺技4 | リンクスファング | 投げ技1～↘↘+D |
| 必殺技5 | ホーネットアタック | 投げ技1～↗↗+D |
| 超必殺技 | デンジャラスウルフ | ↓↓↓+BCD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 前方ダッシュの減速中に↙↗+CD |
| コンビネーションアーツ | アングリーウルフ | C, D, ↓↓D |
| | ワイルドキャット | A, B, C, C, D |
| | ポイズンファング | C, C, C, C, D |
| | ラッシュホーン | C, C, C, →C |



# 望月 双角

怪しげな外見と個性的な必殺技の数々で多数のファンを獲得している双角。いままでの『餓狼』シリーズとは、一線を画したキャラクターだった為に使いづらい印象を受ける人も多いだろうが、使いこなせば相当強力なキャラクターの1人なのだ。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | 無間地獄投げ | ←+C |
| 投げ技2 | 無道縛り投げ | ←+D |
| 投げ技3 | 昇天殺 | 空中で↙か↓か↘+C |
| 連携技1 | 地獄門 | 投げ技2～D |
| コマンド技1 | 錫杖上段打ち | ↙+C |
| 必殺技1 | まきびし | ↓↘→+A |
| 必殺技2 | 邪神棍 | ←↙↓↘→+C |
| 必殺技3 | 破滅の炎 | ↓←↙+B |
| 必殺技4 | 野猿狩り | ↓↙←+D |
| 必殺技5 | 鬼門陣 | レバー1回転+C |
| 必殺技6 | 憑依弾 | →←→+D |
| 必殺技7 | 邪棍舞 | D連打 |
| 必殺技8 | 秘技雷落とし | →↓↘+D |
| 超必殺技 | いかづち | →↘↓↘→+CD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 顔面のけぞりダメージorアッパーダメージor中段ダメージ中に→↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | 天魔失空脚 | ·B, D, ↘D |
| | 暗無道滅殺棍 | C, C, C, C, C |



# ブルー・マリー

軍隊格闘技の1つ、コマンドサンボを使いこなす彼女も特徴的な必殺技が多い。強で出す必殺技の全てが関節技という所が、いかにもコマンドサンボらしい。マリーを使っていて、ぜひ決めたいのが〝バックドロップ〟と〝フェイスロック〟の2つの技だ。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | ヘッドスロー | ↘+D |
| 投げ技2 | バックドロップ | クイックスウェー時にレバー1回転+C |
| 連携技1 | アキレスホールド | 投げ技1～D |
| 連携技2 | フェイスロック | 投げ技2～C |
| コマンド技1 | ステップローリング | →+D |
| 必殺技1 | スピンフォール | ↓↘→↗+A |
| 必殺技2 | M.スパイダー | ↓↘→↗+C |
| 必殺技3 | バーチカルアロー | →↓↘+B |
| 必殺技4 | M.スナッチャー | →↓↘+D |
| 必殺技5 | ストレートスライサー | ←溜め→+B |
| 必殺技6 | M.クラブクラッチ | ←溜め→+D |
| 超必殺技 | M.タイフーン | ↙溜め↓↘→↗+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 起き上がり直後に←↓↙+C |
| コンビネーションアーツ | マリーソバット | B, B, D |
| | マリーラッシュ | C, C, →D |
| | スーパーマリーラッシュ | C, C, C, →D |
| | セクシーステップ | →A, →D |
| | コンビネーションスナッチ | A, →C, C, C, →↓↘D |



# 不知火　舞

前作からコスチュームも一新して心機一転した不知火舞。弱の〝ムササビの舞〟がフェイント技になったり、マイナーチェンジされた必殺技もある。新必殺技の〝陽炎の舞〟は、奥と手前のオーバースウェーラインにいる相手にも命中する必殺技なので、スウェーラインをチョロチョロ動き回る相手には効果的。新しいコマンド技の〝龍の舞〟は、判定が非常に強力なので積極的に使っていこう。

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | 風車崩し改 | →+D |
| 投げ技2 | 夢桜改 | 空中で↙か↓か↘+C |
| コマンド技1 | 龍の舞 | ←+D |
| 必殺技1 | 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| 必殺技2 | 龍炎舞 | ↓↙←+AorC |
| 必殺技3 | 陽炎の舞 | ↓↓+ABC |
| 必殺技4 | 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+C |
| 必殺技5 | ムササビの舞 | 空中で↓+BCorCD |
| 超必殺技 | 超必殺忍蜂 | →↙→+CD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 挑発～Cボタン押しっ放し～→↙→BD |
| コンビネーションアーツ | 飛燕連舞 | B, →B, →B |
| | 乱れ風車 | C, C, C |
| | 朧独楽 | C, D |
| | 霞桜 | C, C, B |
| | 雲雀疾風の舞 | C, C, C, D |



# ホンフウ

カンフーマスターのホンフゥは、攻めても守っても強力なキャラクターだ。主に使用していく技は、対空技の〝制空烈火棍〟だ。この技は、対空以外でも連続技に組み込むなどして使っていくのだ。テリーやアンディなどの強力な連続技を持っている相手には、〝九龍の読み〟などを上手く使って行きたい。また、超必殺技と潜在攻撃は、SNK得意の乱舞系の必殺技なので、効果的に使えば、魅せる試合をすることが出来る。強足払い→〝カデンツァの嵐〟→しゃがみ弱パンチ（数発）→強足払いなどで、ドンドン押して行くのが良いのだ!!

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | バックフリップ | ←+C |
| 接触技1 | 経絡乱打 | ←+D |
| コマンド技1 | 踏み込み側蹴 | →+D |
| 必殺技1 | 九龍の読み | 受け状態～→+BorD |
| 必殺技2 | 制空烈火棍 | →↓↘+AorC |
| 必殺技3 | 電光石火の天 | ↓↙←↖+BorD |
| 必殺技4 | 電光石火の地 | ↙溜め→+BorD |
| 超必殺技 | カデンツァの嵐 | ↓↙←↙→+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 一定距離以上相手と離れてタイムが奇数の時→↓↘←+CD |
| コンビネーションアーツ | 対々点穴 | C, C, C, C |
| | 舞空閃 | しゃがみB, →B, →B |
| | 混龍出水の法 | C, C, D |
| | 清龍出水の法 | C, C, C, C, D |



## ギース・ハワード

初代『餓狼伝説』で死亡したはずのミスター当て身こと、ギース・ハワード。『餓狼伝説スペシャル』よりも更にパワーアップして、再登場。『餓狼伝説スペシャル』で、必殺技案として存在した〝邪影拳〟も正式に採用されたので、使ってあげよう!!

| 属　性 | 技　名 | コ マ ン ド |
|---|---|---|
| 投げ技 1 | 真空投げ | ↘+C |
| 投げ技 2 | 虎殺投げ | ←+C |
| 投げ技 3 | 裏雲隠し | ↗+C |
| 連携技 1 | 絶命人中打ち | 投げ技 2～C |
| 連携技 2 | 絶命必中絞め | 投げ技 3～C |
| 接触技 1 | 虎殺掌 | →+D |
| コマンド技 1 | 雷光回し蹴り | ←+D |
| 必殺技 1 | 烈風拳(ダブル) | ↓↘→+AorC |
| 必殺技 2 | 当て身投げ | ←↙↓↘→+BorD |
| 必殺技 3 | 邪影拳 | ←溜め→+BorD |
| 必殺技 4 | 疾風拳 | ↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | レイジングストーム | ↙→↘↓↙←↘+CD |
| 潜在攻撃 | 超コンビネーション | ↓+C～C～↓↙←→+CD |
| コンビネーションアーツ | 武者水月突き | C, C, C, C, C |
| | 雷撃脚 | D, D |



## 山崎　竜二

本作品の表ボス、山崎竜二。CPUの使う山崎は、非常に強力なのだが、人間が使うとイマイチな感は拭えない。遠い間合いでは〝蛇使い・前方〟を使い、近い間合いでは、強力な通常技で牽制をして、相手の反撃を誘い、返し技の〝サドマゾ〟で攻撃していくのが効果的。超必殺技〝ギロチン〟は、しゃがみガード不可なのだ。

| 属　性 | 技　名 | コ マ ン ド |
|---|---|---|
| 投げ技 1 | 倒し | ←+C |
| 連携技 1 | チョーク | 投げ技 1～C |
| 接触技 1 | パチキ | →+D |
| コマンド技 1 | ブッ刺し | →+C |
| 必殺技 1 | サドマゾ | ←↙↓↘→+D |
| 必殺技 2 | 蛇使い・前方 | ↓↙←+C～→+C |
| 必殺技 3 | 蛇使い・対空 | ↓↙←+C～↗+C |
| 必殺技 4 | 倍返し | ↓↘→+C |
| 超必殺技 | ギロチン | ↓溜め↘→+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | バックダッシュ着地時に→↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | 超線切れ | A, A, A, A, C |
| | 線切れ | A, A, A, →D |
| | 超猿打ち | →C, C, C, D |
| | 猿打ち | C, C, →D |



## 秦　崇秀　［ジン　チョンシュ］

2人存在する隠れボスの1人、秦兄弟の弟。非常に素早い攻撃と、様々な連続技を持っているところが強力。まさに隠れボスにふさわしいキャラクターだ。攻め派の人は、弱キック連打や弱キック→強キックなどでドンドン飛び込んでいき、しゃがみ弱パンチから〝帝王神足拳〟へつなぐ連続技を使用していく。守り派の人は、〝帝王天眼拳〟連打で、相手のジャンプを誘い、強の〝帝王天耳拳〟で打ち落としていくのが良い。また、超必殺技の〝帝王漏尽拳〟は、相手の体力を吸い取り、自分の体力を回復してしてしまう恐ろしいものだ。ピンチになったら、強足払いなどにキャンセルをかけて使っていくことをお薦めする。ただし、この技の当たり判定は、技のグラフィックの先端部分に存在している為、あまり近距離で出しても相手に命中しない。キャンセルをかける技は間合いの広い技にしておこう。秦兄弟のオーバースウェー攻撃は、非常に素早いので、これも上手く使いたい。



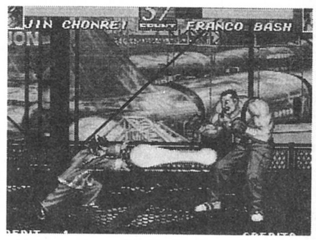
▲対スウェー攻撃→〝帝王神足拳〟も強力!!

| 属　性 | 技　名 | コ マ ン ド |
|---|---|---|
| 投げ技 1 | 発勁龍 | →+C |
| コマンド技 1 | 龍回頭 | ↘+C |
| 必殺技 1 | 帝王神足拳 | ↙溜め→+AorC |
| 必殺技 2 | 帝王天眼拳 | ↓↘→+BorD |
| 必殺技 3 | 帝王天耳拳 | →↓↘+AorC |
| 超必殺技 | 帝王漏尽拳 | ↓↙←→+CD |



## 秦　崇雷　［ジン　チョンレイ］

素早く、強力な攻撃が揃っている秦崇雷。コンビネーションアーツが無いのは、多彩な連続技でカバーしていこう。弟同様、弱キック連打の飛び込みから〝帝王神足拳〟につなげる連続技が攻めの主軸になってくる。飛び道具を連発してくる相手なら、弟には無い、相手の飛び道具を跳ね返すことが出来る〝帝王他心拳〟を使う。また、特筆すべきは、弟の超必殺技である、〝帝王漏尽拳〟を通常必殺技扱いで使えること。バンバン相手の体力を吸い取ってやろう。対空技の〝帝王天耳拳〟は弟のもの以上に強力。相手の飛び込みは、引き付けてから強の〝帝王天耳拳〟で返してあげるのが良い!!



▲根元で当たった〝帝王天耳拳〟の威力は絶大

| 属　性 | 技　名 | コ マ ン ド |
|---|---|---|
| 投げ技 1 | 発勁龍 | →+C |
| コマンド技 1 | 龍回頭 | ↘+C |
| 必殺技 1 | 帝王神足拳 | ↙溜め→+AorC |
| 必殺技 2 | 帝王天眼拳 | ↓↘→+BorD |
| 必殺技 3 | 帝王天耳拳 | →↓↘+AorC |
| 必殺技 4 | 帝王漏尽拳 | ↓↙←→+C |
| 必殺技 5 | 帝王他心拳 | ↓↙←+D |
| 超必殺技 | 帝王宿命拳 | →←↙↓↘+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+CD |

# NEWS 遊II

猫科のチビ太が独断と偏見だけでお贈りする情報ページ！

## MOVIE

### ジャングル・ブック

監督　スティーブン・ソマーズ／出演　ジェイソン・スコット・リー　リナ・ハーディー　他

子供のころ不運な事故によりジャングルに1人残され、野生の動物たちの中で育ったモーグリ。大人になったモーグリは、事故で離ればなれになったキティに出会い、彼女に会うため徐々にジャングルから遠ざかるようになる。しかし彼の持っていた古代遺跡の短剣が引き金となり、その財宝を我が物にしようという黒い陰謀が渦巻き始め…。果たしてモーグリは愛する人を、愛する動物たちを守ることができるのか！

●ギャガ・ヒューマックス共同配給/7月中旬公開





◀▲ラドヤード・キプリング原作誕生から100年。世界中で愛された不朽の名作が実写大作として蘇った！豹や狼など、合計52頭もの動物が出演しているのだ！

## CD

### Stand
Psychedelix




表情豊かに歌いあげるCHARのギターとボーカルが魅力のサイケデリックス。スピード感溢れる3rdアルバムが登場。

●江戸屋レコード/発売中/¥3,000(込)

### HIROSHI FUJIWARA in DUB ONFERENCE
藤原ヒロシ




DJとしても活躍中の藤原ヒロシ。まるで映画のサントラを想わせる、飾り気のない美しい曲の数々を堪能せよ！

●ビクターエンタテインメント/発売中/¥2,300(込)

### FOREVER ROAD
吉川晃司




10枚目のアルバム。シングルでも発売された「BOY'S LIFE」を含む全11曲。内8曲は作詞・作曲とも本人によるものだ。

●東芝EMI／発売中／¥3,000（込）

## VIDEO

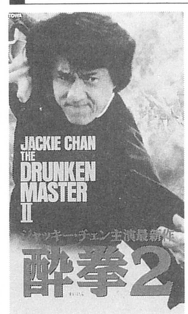
### ナチュラル・ボーン・キラーズ




マスメディアが作り上げた史上最悪のヒーローを描くスーパー・バイオレンス・ムービー。映像作家タランティーノ原作。

●タイムワーナー／7月7日発売／¥16,000／監督　オリバー・ストーン／出演　ウッディ・ハレルソン　ジュリエット・ルイス　他

### 酔拳2




師匠に酔拳の使用を禁じられたウォン・フェイフォン。ひょんなことからトラブルに巻き込まれるがどうやって闘うのか!?

●東和ビデオ／発売中／¥16,000／監督　ラウ・カーリョン／出演　ジャッキー・チェン　ラウ・カーリョン　アンディ・ラウ　他

### ジュニア




科学の進歩が奇蹟を産む奇想天外のマタニティ・コメディー。母性本能に目覚めていくシュワルツェネッガーの演技に爆笑！

●C・I・C・ビクタービデオ／7月28日発売／¥16,000／監督アイバン・ライトマン／出演　アーノルド・シュワルツェネッガー　他

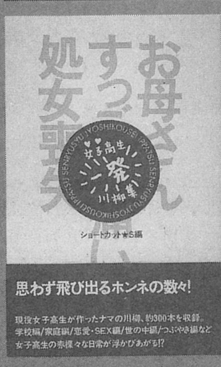
## チビ太の洗脳させて♡




## 今月のオススメ

### 女子高生一発川柳集&NICE BODY

勁文社　3DOソフト




◀「間違えないで　同じ穴でも　そこじゃない」なんていう過激な川柳がゴロゴロ。一読の価値あり！

今月はオススメ作品が2本立て。まずはチビ太イチオシの単行本「女子高生一発川柳集」！　現役の女子高生が作った川柳をなんと300本も収録した超面白い川柳集なのだ！　それにしても最近の女子高生は過激。チビ太が洗脳されそう…。それから3DOソフト「NICE BODY」もスゴイ！　フジテレビの「オールスター水泳大会」の秘蔵VTR24本を厳選収録しているぞ。アイドル好きは要チェック!!




▲25年分のアイドルの水着姿はもちろん、スロットゲームも楽しめる必携ソフト！




遊Ⅱもめでたく一周年を迎えました。みんな本当にありがとう!!

# 海より深く反省してます…。

by スケルトン






二周年に向けて、これからもガンガンいきます。応援ヨロシクね!!

STAFF

| | |
|---|---|
| 発行人 | 長田 守 |
| 編集人 | 五味川 隆 |
| 発行所 | 株式会社 リイド社<br>〒166 東京都杉並区<br>高円寺北2-3-2<br>Tel.03-5373-7001(代表) |
| 製作編集 | 株式会社 BrainBusters<br>〒101 東京都千代田区神田<br>神保町2-14-304<br>Tel.03-3288-0161 |
| 企画 | 木宮 雅徳(BrainBusters) |
| 写植版下 | 株式会社 日東社 |
| 印刷 | 大日本印刷 株式会社 |
| 主任 | 浦 信司 |
| 編集 | 吉田 知正/増島 国義<br>熊谷 理子/和田 誠<br>高岡 昌己/櫛渕 健一<br>竹内 規博/寺田 和章<br>細井 昌幸/黒田 和寛<br>大久保 雅子/古山 智則 |
| アシスタント | 羽里 珠樹 |
| AD | 末長 敬 |
| デザイン | 大久保 雅子/小絲 訓一 |
| 撮影 | 木村 将 |
| 表紙イラスト | おおはし きよたか |
| 編集者イラスト | 杉山 真理 |
| コミック | 桐生 蒼八/杉山 真理<br>おちつけ大和 |

# 遊II読者選考会!!



「キミの1票がアイドルを決める!!」

電脳アイドルへの道は長く、そして険しい…。なんて堅苦しいことは今回は抜き。そうです。今回は読者選考会なんです！ 4月号から始まった電脳アイドルプロジェクトの集大成が、今回の読者選考会なのです！ 応募総数16人のうち、誰が電脳アイドルになるのか…。決めるのは、そう、あなた。そこでせんべい食いながら、目ん玉ひんむいてこのページを読んでいるあなたなのです。あなたの一票が、電脳アイドルを決定するのです！ さぁページをめくり、じ〜っくりと見て、おくんなまし！

# 電脳アイドルプロジェクト



イラスト／木下ともたけ



# 電ドルになれば歌手デビューもできる!?

## 加藤花恵さん 1

①千葉県千葉市②18歳③7年
④B84・W58・H88●自分の特技であるクラッシックバレエを活かして、歌って踊れてコスプレもやる電脳アイドルになりたいと思います。よろしくお願いします！



## 成田梨香さん 2

①茨城県結城市②17歳③9年
④B78・W60・H82●千葉麗子さんみたいなゲーマーアイドルを目指しているので、いい機会だと思い応募しました。電脳アイドルになれたら、一生懸命ガンバリます！



## 川口嘉奈子さん 3

①大阪府茨木市②17歳③10年
④B82・W58・H87●ゲームの関係する仕事で働きたいと思って応募しました。電脳アイドルになれたら、いろんなことに挑戦しようと思っています。ガンバリます！



## 金井晴美さん 4

①東京都大田区②8歳③10年
④B89・W60・H87●私はPC－FXのゲーム（全日本女子プロレスクイーンオブクイーンズ）に出演したことがあります。その経験を活かして、がんばりたいです。



# 電脳アイドルの栄冠は誰の頭上に!?

## 中山美穂子さん 7

①横浜市鶴見区②23歳③2年
④B83・W60・H90●ゲーム歴は2年と短いですが、同人誌歴は13年というディープな物描き女です。年女にして、コスプレまでやってしまう勇気も持ち合わせています。







## 佐藤綾さん 5

①東京都江東区②17歳③7年
④B91・W64・H89●私はちょっと引っ込み思案なところがあるので、それを克服しようと思って応募しました。また、ゲームの楽しさを、たくさんの人に広めたいです！



## 躑躅森里美さん 6

①東京都北区②18歳③13年
④B82・W56・H81●自分のやりたいことを、色々なかたちで表現するのはこれしかないと思って応募しました。電脳アイドルになれたら、ガンガンやっていきたいです。

①出身地②年令③ゲーム歴④スリーサイズ

IDOL DENNOH IDOL DENNOH IDOL DENNOH IDOL



## 8 平石一美さん

①千葉県茂原市②18歳③3年
④B83・W57・H88●コスプレが好きなので、電脳アイドルになれたら、コスプレをガンガンやっていきたいです。読者のみなさん、どうぞよろしくお願いします！



## 10 猪飼君枝さん

①神奈川県大和市②20歳③14年
④B83・W60・H85●私の2つの夢、ゲーマーになることと、歌手になることを実現させるために、電脳アイドルに応募しました。他の方たちに負けない自信があります！



## 11 岡田るみ子さん

①神奈川県川崎市②19歳③9年
④B83・W58・H88●元気、気力、アドリブなら誰にも負けないと自負しています。もちろんコスプレもこなしています。やる気充分！どうぞよろしくお願いします！



## 12 道上晃子さん

①岡山県岡山市②14歳③8年
④B78・W60・H87●ゲームに関係した仕事に就きたいのと、千葉麗子さんのようなゲーマーアイドルになれたらと思って応募しました。みなさんよろしくお願いします。



## 13 小川真有美さん

①北海道小樽市②15歳③8年
④B86・W53・H87●趣味は歌とバレエとゲームです。それら自分の趣味を活かせたらと思って応募しました。読者のみなさん、どうぞよろしくお願いします！



## 14 平井聖子さん

①神奈川県川崎市②20歳③9年
④B84・W58・H85●格闘ゲームを中心にいろいろなゲームが好きです。電脳アイドルになれたら、コスプレなど、色々なことにチャレンジしたいと思っています！



## 16 望月亜衣さん

①京都市中央区②21歳③14年
④B87・W63・H85●ゲームは「インベーダー」の頃からやっています。長いゲーム歴を活かして、電脳アイドルになり、歌に踊りにコスプレにと、ガンバリたいです。



## 9 渡辺絵里さん

①東京都江東区②18歳③10年
④B78・W60・H86●私は、俗に言うアイドルではなく、「電脳アイドル」になることに意義があると思います。千葉麗子さんを越えるようにがんばりたいと思います。



## 15 和賀幸美さん

①埼玉県与野市②17歳③10年
④B96・W64・H90●普段コスプレをしていて、ライトやカメラやマイクを向けられると、とても気持ちよくなるので、是非電脳アイドルになりたいと思います。

**電脳アイドルはキミが決める!!**

**P81のアンケート用紙に候補生の番号と名前を1つだけ書いて投票して下さい!!**

DENNOH IDOL

## [第1回]超弾避けバリバリ 攻略開始だ!!




目指せ 1Coin クリア

不作続きのシューティングシーンに旋風を巻き起こす首領蜂を徹底攻略。

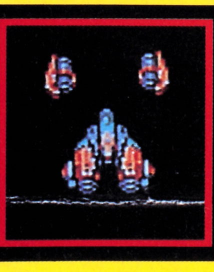



## 正統派シューティング登場!!

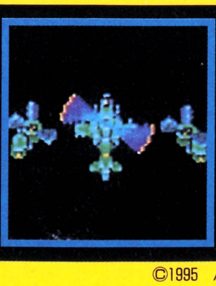
一時期、アーケード業界に一大ブームの金字塔を打ち建てたことのあるシューティングゲーム。しかし、それも今は昔。最近発表されたシューティングゲームは、どれもマニアのみに支持されるような超難度ゲームか邪道なキャラクター性のみでファンの心を掴もうとするものばかりが横行するありさま。このままでは、良質なシューティンガーの姿が消えてしまう、とアトラスの人たちが現状を憖いたかどうかは定かではないが、多くのシューティンガーが泣いて喜ぶような作品がリリースされた。それが、この『首領蜂』なのだ!! シューティングゲームの出来に全く関係の無いキャラクター性や、複雑なアイテム等を一切排除し、シューティングゲーム本来の楽しみである弾避けや破壊感を追求した出来上がりは、非常に気持ちが良い。難易度も甘からず辛からずで、初心者から上級者までが満足できる絶妙のバランスを保っている。また、特筆すべきは敵機を連続して打ち落とすとボーナス得点が加算されるシステム。『首領蜂』の独特なショットシステムと併せて、非常に魅力的なシステムに仕上がっている。シューティングゲームには、つきものの ハイスコアラーたちに挑戦するようなボム未使用ボーナスなども心憎いのだ。

## 選べる機種は3タイプだ!!

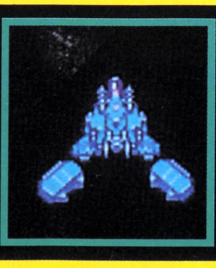
この『首領蜂』では、ショットのタイプをアイテムで選択するのではなく、機種毎に設定されている。これは、このゲームの大きな魅力の1つである弾避けに専念してもらう為だろう。各機種毎に移動速度や攻撃範囲に特徴があるので、自分の好みにあったタイプを選んでもらいたい。初心者にお薦めなのは、緑色のタイプBだ。



タイプA：3機種のなかで最も移動速度が早いのがこのタイプ。ただし、攻撃範囲が最も狭いので、上級者向けの機体と言える。ヒット&アウェイの極意をマスターした上で使わないと、撃ちもらした敵に集中放火を喰らってしまうので注意が必要。



タイプB：サブウェポンの射角が、レバー操作で変化する機体。移動速度も中速で使いやすいのだ。『首領蜂』を初めてプレイする人や、シューティングゲームが苦手な人は、取りあえずこのタイプを使ってみることをお薦めする。万能型の機体だ。



タイプC：武装の威力が最も強力なタイプ。それと引き換えに移動力が最も遅い。通常のシューティングゲームでは致命的な欠点になり得る特徴だが、当たり判定の小さい『首領蜂』では、弾避けの動きは最小のもので大丈夫。玄人好みの機体だ。

## 独特なショット&ボンバーを使いこなせ!!




このショットとボンバーのシステムが『首領蜂(ドンパチ)』の特徴を形造っている。左の図解を見てもらえば分かりやすいと思うが、ショットボタンを押し続ける事によって、オプションが機体の前で合体し、前方への集中攻撃を行う事が出来るのだ。ボムも通常状態と、集中砲火状態で異なったものが発射される。自分の置かれた状況と、敵の状態を見て使い分けていこう。



▲これは、ショットボタン押し放し状態でのボム。前方攻撃能力が高いので、ボス戦で多用しよう!!

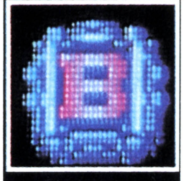
## アイテムは、わずかに4種類のみなのだ!!

『首領蜂(ドンパチ)』で出現するアイテムは、わずかに4種類のみ。シューティングには必要ないと思われるファクターを極力排除し、シェイプアップを施した結果なのだろう。これで、頻繁に現れ画面中を飛び続けるアイテムやアイテムキャリアーに悩まされることが無くなるわけだ。主に重要になってくるアイテムは、パワーアップアイテムになってくるだろうが、ハイスコアラーなどにとっては、ボーナスアイテムや残りボム数最大時のボンバーアイテムなども重要だぞ。



パワー

その名の通り、パワーアップアイテム。1つ取ると下のアイテム欄にストックされ、2つ目でショットが1段階パワーアップする。パワーが最強の段階で取ると、1つ目はストックされ、2つ目がボーナスになる。



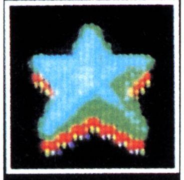
ボンバー

これを取ると、ボンバーのストックが1つ回復する。最大ストック数の数だけ持っている場合は、ボーナス得点になる。最大ストック数は、ボムを使えば使うほど増え、ボム未使用ボーナスも用意されているのだ。



マックスパワー

これを取ると、自機とオプションのショットが一気に最強になる。このアイテムは、ゲームオーバー時にしか出現しないので、所得したい人は、コンティニューするしか方法がない。これは親切で良いシステムだ。



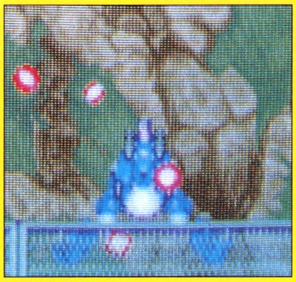
ボーナス

各ステージの各所に隠されているボーナス得点。1ステージ中で複数のボーナスアイテムを所得すると、だんだん得点が高くなっていく。ハイスコアラーは、出来るだけ多くのアイテムを入手しなければならない。



▲このバラ撒き状態の敵弾をすり抜けてボスに最接近し、集中攻撃を叩き込め!!

## 命がけの弾避けが最高に楽しい!!



▲この状態でもセーフというのが凄い!!

この『首領蜂(ドンパチ)』は、シューティングの醍醐味、弾避けがやたらと熱いゲームなのだ! 自機のやられ判定が非常に小さい!! まるで、開発者が弾を避けまくって進んでくれと言っているようじゃないか。これは、こちらもその期待に応えるしかない!! このやられ判定の小ささは、実際にプレイしてもらって身体で覚えてもらうのが一番良いのだが、上の写真を見て参考にして欲しい。敵弾の集中した場所に突っ込んで行っても意外にすり抜けることが出来たりしてしまうので、ハイスコアラーの人は、敵の集中砲火を浴びた時も、極力ボンバーを使用しないでいった方が良いぞ。ボンバー未使用ボーナスは、最低でも10万点という高得点。これを失ってしまうのは、あまりにも勿体ないのだ。

特にボス戦などは、敵弾の数が尋常ではないほどの量になるぞ。ここは、敵弾防御と手取り早くボンバーで片づけたくなるところだが、出来るだけ我慢し、ボスの弾を避けまくり、徐々にダメージを与えていく戦法を使っていってもらいたい。慣れてくると、ボンバーを使わない戦いが楽しくなるはずだ。君もハイスコアを目指してくれ!!



# STAGE 1

**まずは練習ステージとも言えるステージ1から。首領蜂特有のコンボ・ボーナスやショットの性質を理解していこう。ボンバーもできれば使わずにクリアしておきたいね。**

## AREA ①

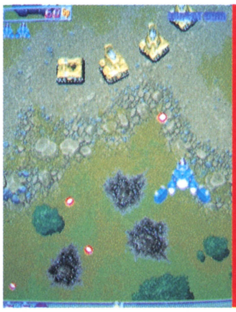
スタート直後。左から3機、右から3機ヘリが出現したのち、Pを落とす中型ヘリと地上物が出現。まずは軽く一蹴し、パワーアップしておこう。敵を撃つのを我慢して、コンボをいきなり狙うのも吉。



◀ここで死ぬ奴はゲーセンでもあまりみたことがない。死んだ場合は当たり判定の小ささを確認してた、とかいいわけしよう

## AREA ②

ヘリが数機出現したのち、戦車が連なって登場。大した点数にはならないが、コンボを狙ってみよう。直後に砲台がでてくるので、戦車に気をとられて死んだら末代までの恥と思え。



◀始まったばっかりにしては敵の数が多い。でも、後半はこんなもんじゃないんだよな。左から右へ撃ちながら全滅させてみよう

## AREA ③

なんか強そうな中型戦車登場。3台でてくるので、手前からレーザーの威力を確かめつつ破壊していこう。このあとに2回目のパワーアップアイテムがでてくるぞ。忘れずにキャッチだ。



◀空中物は出現しない。中型戦車3台と砲台の撃つ弾にだけ注意を払う。レーザーを使うと移動速度が遅くなる。微調整に使え

## AREA ④

敵（本当は味方なんだけど便宜上敵ってことで）の戦車の駐屯地。建物を破壊すると、中に4台戦車が待機しているぞ。砲台を壊したからといって油断していると戦車砲に当たってアディオスだ。



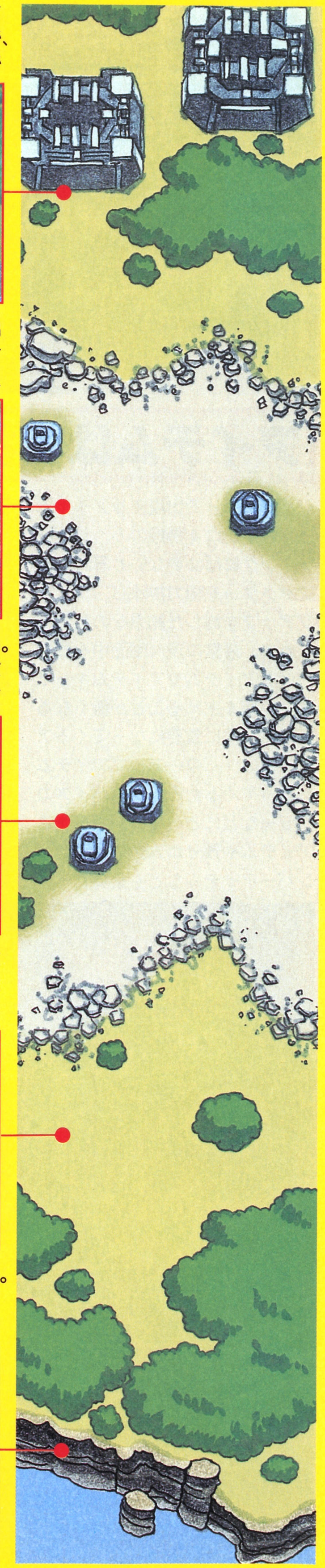
◀左の建物をレーザーで破壊、中身の戦車をショット↓右に移動して以下同じ。すばやく処理しないと、次の攻撃がきてしまう

## AREA ⑤

AREA 4の右の建物を破壊し終えるころに、ヘリと砲台が出現。ショットで掃除したら中央に戻り、真ん中の建物に備える。弾数が多くなってくるので、ムダな動きは避け、小さく円を描いてよけよう。



◀中には戦車が隠れている。直後に敵の数が増えるので、迅速に破壊してしまおう。こんなところで死ぬ人はいなさそうだけど



ここには蜂とスター、両方隠れている。蜂はレーザーで出現させるが、レーザーを使うと自機のスピードが遅くなるので弾避けにも注意しながら、蜂を出現させていこう。スターは解説いらないよね。



ボーナス・アイテムのスターが出現。特定の地点や、特定の敵を倒すと出現し、取るとカウントされ、ステージクリア時に清算される。ちなみに死ぬとカウントがゼロになるので、意地でも死ぬなよ。



ここらへんから敵の数が増加する。『首領蜂』の特徴であるコンボ・ボーナスは0.5秒以内に次の敵を倒すと、点数がよけいに加算される仕組みになっている。各面ごとで最高ヒット数を競ってみるのもいい。

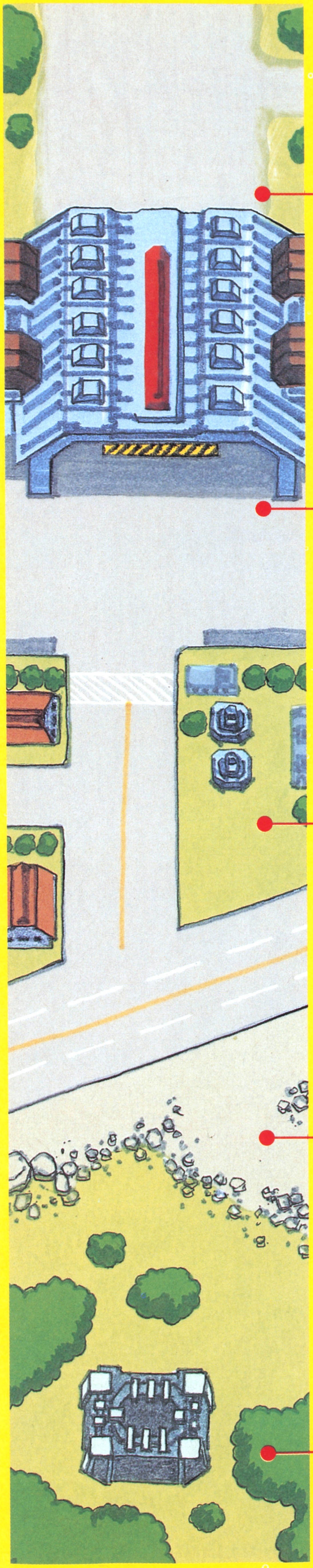


特定の敵を破壊すると出現するパワーアップ・アイテム。取ると「パワーアップ」と丁寧にしゃべってくれるのでわかりやすいぞ。パワーアップは全部で5段階までだ。ストックされるので見つけたら取れ。



開始直後、右側に蜂が隠れている。この蜂は、横軸をあわせてショットを撃つとマーキングされ、レーザーを使うことで出現する。最初は100点と安いけれども、連続してとるときっと幸せになれますよ。





ボス直前には左右にスターと蜂が隠れていて、ボス出現時には右に蜂。忘れずに取ろう。なお、隠れている蜂はボンバーでも出現するので、探すのがめんどうなときはボンバーを使うと……もったいないです。



建物の中にパワーアップが隠れているってのはいつからかシューティングの基本になっちゃってるけど、ここの建物には何もない。しかし、壊しておかないとこの後ろに出現する敵に対応できなくなるぞ。



3個目のパワーアップが出現。わりと戦火が激しくなってきているが、まだまだ序の口。コンボを気にしつつ、パワーアップを回収しにいこう。無理をすると中型戦車を倒せなくなってしまい、痛い目をみる。



コンボの加算は弾が当たっている間ではなく、破壊した直後から次の破壊までの間隔が0.5秒以内じゃないとカウントされない。ここでコンボを狙うには無理があるか？　先に屋根を壊してからなら……。



敵がボンバーを落としていく。ボンバーのシステムの方もこのゲームでは複雑だが、要は点数稼ぎたかったらボンバーをケチればいいが、ケチる＝死ぬ、使いすぎ＝点低い。そのへんのバランスが難しいね。



## AREA ⑥

右からでてくる戦車を処理、すばやく左の戦車をたたきにいく。直後に右からの中型戦車に備え、撃ちながら移動していく。弾数も増加してくるので、わりと注意しないと、打ち落とされてしまうぞ。



◀ステージ1のハイライト、中型戦車登場。このステージで死にそうなばしょといえばここぐらいかな？　右の戦車をまず壊せ

## AREA ⑦

左の家を壊す。中身はからっぽだけど、左から敵がきた場合対応に遅れることになるので早めに破壊しておこう。右からの攻撃に備えて右に下がりながら撃ち、移動をしていった方がいいぞ。



◀右の中型砲台が気になるが、まずは左の家を壊しておくこと。耐久力が多からずあるので、あとで苦労することになるぞ

## AREA ⑧

1面ラスト。戦車の群れとアイテム・ヘリが出現するので、そいつらは軽く倒してボス戦に望もう。群れを倒したら、中央よりやや右側で待機し、ボスの隣のトラックを壊しにいく。



◀左の建物を破壊するとスターが4つ、右には蜂が隠れている。処理が遅れるとどちらかが取れなくなってしまうので迅速に!!

## AREA ⑨

1面ボス出現。右のトラックを倒し、蜂を取ったらレーザーにしてボスをたたく。右上から時計回りに砲台を狙い、道路脇の戦車は出現次第壊す。戦車はショットで倒す事。



◀ボス直前。右の車を壊し、蜂を手に入れたらボスに備えよう。右→左の順で戦車が出現するので、すばやく倒しておこう

## AREA ⑩

まずは後ろの砲塔が口を開く。それぞれ破壊すると、手前のハッチが開き、第2段階へ。同時に、中央も弾をバラまきはじめるぞ。ちなみに、しばらくすると自爆する。



◀砲台4つを出現順に壊す。自機の当たり判定は小さく設定されているので、このくらいの砲撃で避けきれないってことはない

## BOSS

回りの砲台を壊したら、中央に戻ってレーザーを撃つ。位置はほぼ正面にいれば、細かく避けるだけでOK。倒すのに時間をかけると速射砲がくるのですぐに倒すこと。



◀中央の砲台のみになったら、正面からレーザーを打ち込む。時間をかけると速射砲の嵐がおそってくるので、すぐ倒せ

# STAGE 2

**いよいよステージ2。まだまだ序盤だが、さっそく陰険な攻撃が開始されているぞ。コンボが狙いやすくなっているが、単に敵が増えただけ説急浮上。**

## AREA ①

戦車7機が駐屯。行きで砲台を壊し、帰りで本体を壊すとコンボ数がかせげるぞ。出現直後に撃ってしまうと、つながらないのでしばらく我慢してから撃つのも一つの手段。



◀スタート直後だが、敵の数は多い。地上物をかなりひきつけて破壊活動を始めれば、このあとの空中物につなげることができる

## AREA ②

ヘリの小編隊が続く。左右に大きく動きながら弾をうち、コンボを狙う。最後にアイテムをもった中型ヘリが出現するので、逃さず撃ち落して、パワーアップアイテムを回収しておこう。



◀海ですわ。左の方にいくと蜂が隠れているよ。ザコを掃討するついでに、横座標があったらレーザーで出現させよう

## AREA ③

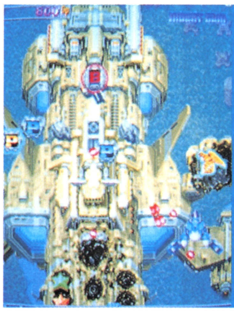
画面におさまりきれない敵戦艦その1が登場。といっても、砲台がついてるだけなので、正面から弾に注意して破壊すれば大丈夫。間違っても自分のレーザーなどで敵弾を見失ったりするなよ。



◀画面におさまらない戦艦もいつからかシューティングの定番に。次は画面におさまりきれない自機がでてくるかな。こねえよ

## AREA ④

少々硬い中央の砲台を破壊し、左右のハッチを壊すと中から蜂。すばやく倒さないと回収できなくなってしまう。空中物は出現しないので、冷静に画面上の敵弾を避けつつ、アイテムを回収しよう。



◀一見強そうな砲台が出現。でも、ボスじゃないからそんなに強くないよ。中に入ってる蜂もちゃんと取っておこうね

## AREA ⑤

戦艦をすぎると、横一列にヘリが出現する。右から左に撃ちながら一掃し、直後の小編隊に対処しよう。倒すタイミングによってはコンボボーナスを狙える場所だ。敵の出現位置を覚えておこう!!




◀ここの海にも蜂がいるから、ついでに取っておこう。こういったザコと一緒にでてくる場所は比較的狙いやすい……よね

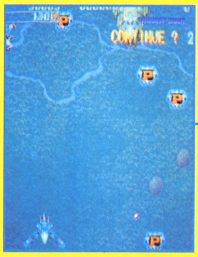
大量の敵機にまぎれて、蜂ポイントがある。ある程度敵を片づけたらレーザーに移行し、蜂を出現させるか、ポイントを通過する一瞬だけレーザーに変更するかどっちかだ。いや、どっちでもいいんだけどね。



スターの嵐のあとに星が左右大きく離れて2つ。中央の砲台を破壊する時間がかかると、両方は取れなくなってしまうぞ。早めに砲台を壊しに行こう。しかし、Cタイプの機体ってむちゃくちゃ遅いよなあ。



スターが全部で13個＋直後に蜂2匹。空中物も飛来してこないので、レーザーで一掃しながら取ってしまおう。ショットでもいいけどさ。コンボは小さい砲台だけでしか取れなさそうなので、無理は不要。

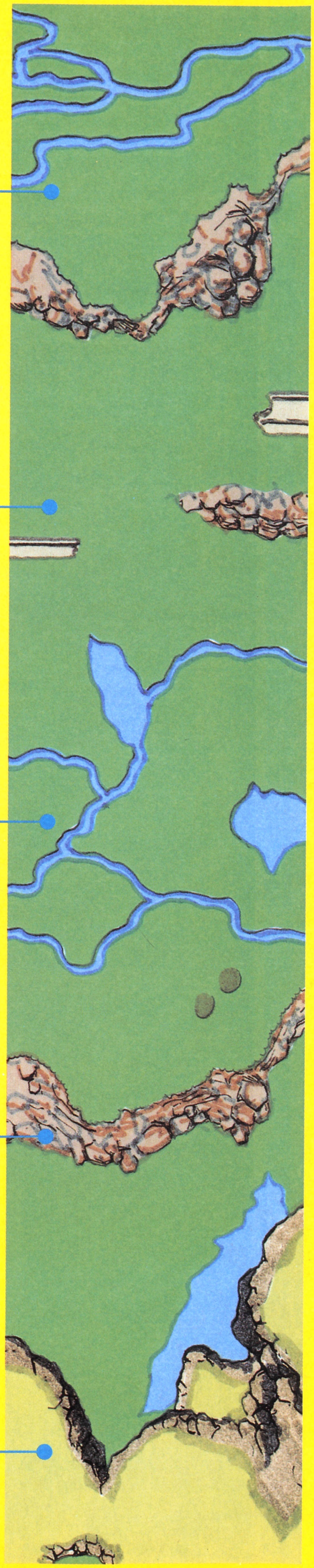



コンボのねらい所。なるべく引きつけて撃てば、30ヒットぐらいは余裕かな?　30ヒット越えると大きく画面に書いてくれるから、いいよね。はじめに大きい敵を倒してコンボにするといいらしいぞ。



2面開始直後だけど、ここもコンボが狙えるぞ。左から戦車を撃ちながら移動し、右の戦車を倒したら左に戻ってヘリを倒すといった具合だ。運が悪いと17ヒットぐらいで止まっちゃうかもしれないけど。







ボス直前。さすがに解説すべきポイントはあまりないが、ボンバーとパワーアップは逃さずとっておこう。



最強でとれば1万点のボーナスだし、ストックされるのはやはり心強い。システムも進化するのね。

2機目の戦艦。スターはもちろん、蜂も取れ。このくらいで根をあげていては4面・5面は遠いぞ。



耐久力のある砲台は無理だが、小さい砲台なら連続ヒットを狙える。空中物の合間に撃つといいぞ。

戦艦が登場。一応、空中に浮いているが扱いは地上物と同じだ。砲台をすばやくたたいておかないと、思わぬミスを誘うことになる。速攻で倒して、ゆっくりスターを回収していこう。砲台でコンボも狙う?



ここはコンボ・ボーナスを狙える絶好のポイントだ。半端な壊し方をすると、連続ヒットが狙えない。左または右端から撃ち初めて、画面全体を往復しつつ撃墜していこう。30ヒットは軽く越えられるぞ。



ここ一帯は敵の数が多く、パワーアップも存在しない。ここで死んでしまうと、直後のコンボ地帯を逃すことになるので、死んでも死ぬな。ってようわからんですけど、ストックはしておこうってことです。



## AREA 6

中型戦艦が計4機出現。単体では強くないが、複数でてくると弾道がさだまらず、やっかい。位置を覚えて、出現と同時に倒してしまおう。途中にでてくるザコは耐久力があるだけなので、楽勝。



◀ある程度耐久力がある中型機以上の敵に対しては、個別撃破が基本。破壊するまでは弾を撃ち続けるから当然といえば当然

## AREA 7

戦艦の直後に小編隊が多く出現するので、高得点コンボが狙えるぞ。45ヒット程度までは大丈夫かな？　蜂を出現させ、回収したら速やかにつぎのエリアに備えて、中央に移動してレーザーを撃つ。



◀コンボが狙えるエリア。どうやらボーナスはどんどん加算されていくみたいなので、はじめに点が高いヤツを壊すといいみたい

## AREA 8

2面のヤマ場。正面下でレーザーを撃ちながら待ち、1機目を破壊、左にいって2機目を破壊……ってな感じだ。おちついて避けれれば弾には当たらないぞ。横移動の速度と当たりの小ささを生かそう。



◀耐久力がある中型機出現。3機が好き勝手に弾を撃ち始めるとやっかいなので、せめて1機めは出現と同時にレーザーを撃て

## AREA 9

左に戦艦、右からはザコがワラワラと出現。すばやくショットに戻して、左右に大きく動いて処理しよう。一点集中して撃つよりも、分散させた方がコンボ数をかせげるぞ。点数を狙ってチャレンジ!!



◀点数を狙うなら左右に大きく動き、コンボを狙う。安全にいくなら個別撃破。よく考えられたシステムだよね

## AREA 10

レーザーを撃ちながら、画面下中央で待つ。ボスは一度下まで降りてくるが、一番下のラインに自分がいれば接触することはない。この後の弾避けは中央で行うので、左右のウイングは気にするな。



◀円盤が大量に射出されて、初めてボスを目にした人は驚くだろうが、レーザーにしておけば撃ち負けることは絶対に無いぞ

## BOSS

両側から発射される円盤は、レーザーを撃っている限りやられることはないので無視。細かく発射されるピンクのレーザーのみに集中しろ。一定周期で避けられないレーザーを撃つときだけ動くこと。



◀ピンクのレーザーの間隔が短くなる瞬間に内側に入り込めるとボスを速く倒せるが、なれないうちはムリするな。外からいこう

# STAGE 3

**そろそろ敵の戦火も激しくなるステージ３。敵の量・弾数ともに増加し、ちゃんと弾を見て避けないとすぐ死んでしまう。状況をすばやく判断し、ベストの行動をとろう。**

## AREA ①

開始直後、ヘリの集団が自機をとりかこむ。コンボを適当に狙いながら、港に臨む。

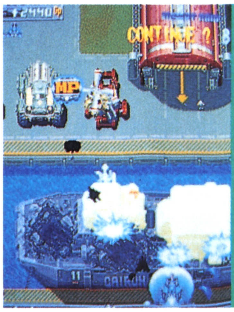
港についたら地上物を迅速に処理し、次の敵集団にそなえて手を休めておくといいだろう。



◀左から右へ適当に撃ちながら往復しよう。空中物と地上物がうまく組み合わされば、いきなり30ヒットぐらいはいけるぞ

## AREA ②

右の基地が気になるところだけど、まずは左のこまごまとしたところから破壊していく。そうじゃないと右のヤツってば硬いからさ、撃ってる間にやられちゃうワケですよ。ええ。



◀右の砲台が少々耐久力高し。とりあえず左の砲台2つを先に破壊しておいて、ゆっくり対処しよう

## AREA ③

敵の数が異常。どのくらい多いかっていうと、処理落ちしてしまうぐらい大量に敵が出現するのだ。まずは右の建物にダメージを与えておかないと、うまくコンボにならないぞ。



◀敵が大量に出現するが、建物をこわしておくこと。弾がさえぎられてしまうからだ。右下の蜂も忘れずに回収

## AREA ④

倉庫を左にみながら、敵輸送艦を襲う。まずは右のコンテナを破壊し、弾のとおりをよくしておこう。左下から出現する戦闘艦に注意！　大量の弾をバラまいていくので、レーザーで破壊しよう。



◀エリア3とおなじく、障害物となるコンテナが多数出現。後で大変なことになるから、めんどくさがらずに破壊しておこう

## AREA ⑤

この辺は一列にならんだ敵が多く出現する。端っこから順番にダメージを与えていけば、ラクに倒せるうえにコンボも狙えて一石二鳥だ。最後に砲台が横一列にならんでいるので要チェック！



◀破壊可能なものがいっぱいでてくるが、端から順番にこわしていくことだ。ラストの砲台横一列は死んでも逃すな

スターやパワーアップは少ないけど、敵の数に注目。これだけ敵がたくさんいると、普通に撃ってるだけでコンボになるぜ。40ヒットぐらいまではがんばりたいところだけど、危険ならボンバーを。



戦闘挺が強い。強いからって逃げ腰で戦うと追いつめられてしまうぞ。ちゃんと正面からレーザーで一点集中豪華主義攻撃を。めでたく倒すことができたら、ボンバーが賞品としてプレゼントされるのだ!!



ステージ３はじまって２度目のコンボ・ポイント。コンボ・ポイントとはコンボボーナスが取りやすい場所のことだ。エリア始めに中砲台があるので、高得点コンボを狙ってみよう。ひとケタちがうぜよ。

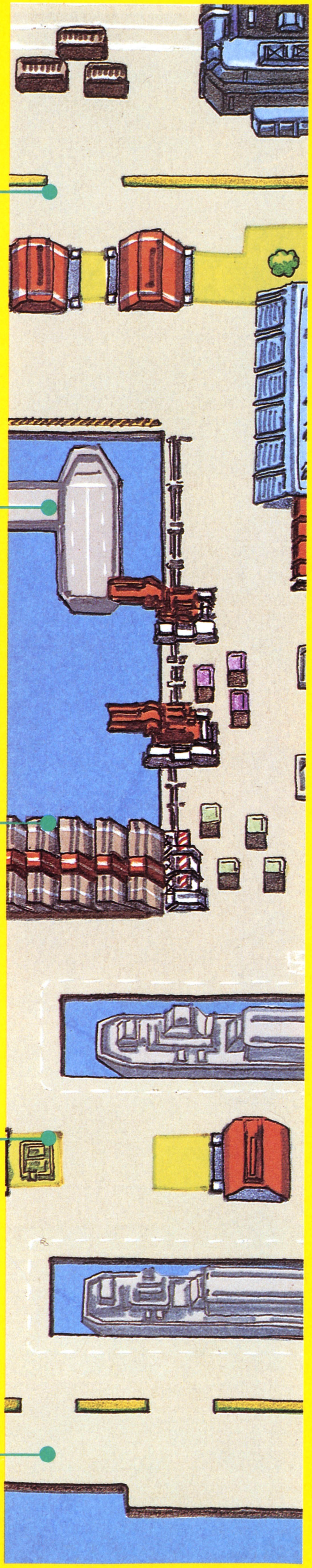


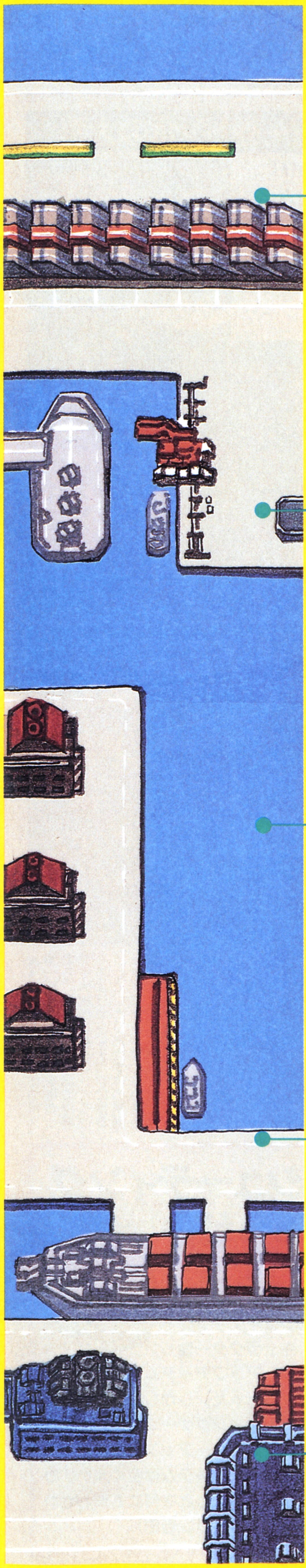
上下エリア間、敵の攻撃は結構激しいが、しっかりスターと蜂は隠されている。右に集中して隠れているので、余裕があれば取りにいくこと。攻撃が厳しいエリアだけに、死んでしまっては無意味だからね。



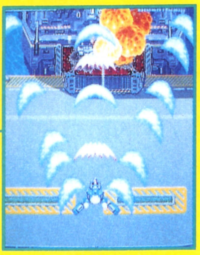
開始直後にヘリが大量にでてくるのを利用すれば、少しだけどコンボ・ボーナスを狙うことができるぞ。ここは「チリも積もれば山となる作戦」でキッチリボーナスを頂いていくことにしたほうがいいぞ。







左右砲台を破壊すると出現する蜂はもちろん、ボスの左上にも蜂が隠されている。誘導弾を避けるついでに回収しにいこう。誘導弾の弾道が変わる瞬間に方向転換すると弾を簡単にかわすことができるぞ。



ボス直前（警告メッセージはでているのだが）に戦車が大量に出現する。30ヒットは狙えるコンボ・ポイントなので、背後の砲台でつなぎながら狙う。レーザーの方がコンボとして認められやすいようだ。



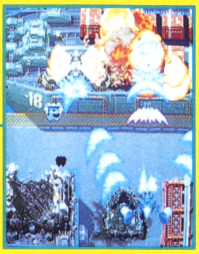
ステージ3の最終防衛ライン。文字どおり、戦車が横一列に出現する。戦艦を処理したら画面端に移動し、コンボ・ポイントに備えよう。シューティングはマップを知っているのと知らないのでは大違いだ。



重なってレーザーを撃ち、巡洋艦を破壊するとボンバーが出現する。初心者はこのステージのボスあたりから苦労するだろうから、わざと使ってボンバーの数を増やしておくというのも一つの手段だ。

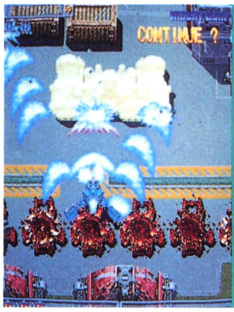


砲撃こそしてこないものの、敵のバリアとなり自機の行く手を阻むコンテナ群。スターと蜂が埋まっているぞ。早めに破壊しておかないと、のちの展開がかなり苦しくなる。位置を覚えて出現と同時につぶせ。



## AREA ⑥

左手に中型戦車が鎮座ましましているので、速攻で片づけてから背後のコンテナを破壊しておこう。自機の弾を遮ってしまうからだ。素早く処理してしまったら、右にあるスターを回収に行け。



◀一見強そうな中型戦車が出現。そうでもないのでサッサと倒して背後のコンテナ群を掃除しにいこう

## AREA ⑨

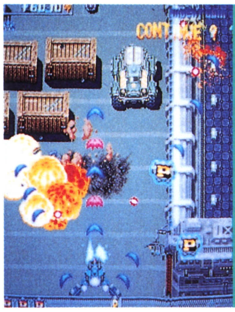
港が途切れる地点にさしかかると、右下から巡洋艦が一隻。すぐには弾を撃ちはじめないので、周囲のザコを掃除したら重なってレーザーで攻撃しよう。あとは、特に問題ないはずだ。



◀手前の中型戦闘機を倒したら、すぐに右下に移動。巡洋艦の出現と同時にレーザーを張り付いて撃ち続けよう

## AREA ⑦

エリア6を終えた直後に、船上の横一列コンテナ。耐久力も設定されているのでタチが悪い。レーザーを撃ちながらコンテナのバリアを破壊してしまおう。左に置いてある蜂も取りにいくように。



◀空中の敵はでてこない地点だが、早めにコンテナを処理しておかないと直後の敵弾に対応できなくなってしまうぞ

## AREA ⑩

ステージ3・ボス。前半の戦車群と砲台はあまり問題ないはず。6個ならんだ砲台は左下から順番に壊していけば、弾の誘導もそう難しくない。上記の砲台をすべてボスが弾を撃つまでに壊そう。



◀ボスまでのインターバルが結構あるので、休憩しておこう。3ボスはレーザー主体でOKだから、4面に備える意味でも、ね

## AREA ⑧

再び海へ。この辺は敵の数よりも障害物の数が多く、一歩間違えると撃ち負けてしまうことも。冷静にレーザーとショットを使い分けながら、すべての敵を全滅させてしまおう。



◀ここは右から崩したほうがやりやすい。蜂を出現させておいて、左まで片づけたら取りに戻るといいだろう

## BOSS

画面一杯に射出されるミサイルは、引きつけて破壊すると打ち返し弾が発生しない。誘導弾は自機の当たり判定が横長の長方形であることを利用し、水平移動でスイスイと避けていくといいぞ。



◀誘導弾は見た目よりもかなり避けやすくなっているが、ムリだと思ったら遠慮せずにボンバーに頼ることだ

マップイラスト／さわだひづめ

# STAGE 4

# し烈きわまる戦火。ステージ4を少し紹介



▲一機でも敵を撃ちもらすと大変なことになりかねない。敵の配置を記憶せよ！

**いよいよ敵の攻撃も終盤に。ここからあとは敵の出現位置を確実に記憶し、出現と同時に叩くなど戦略を組んでいかないことには、なかなか難しいぞ。詳細は以下次号。**

## 未確認飛行物体のバックアタック！

ステージ4開始直後にもかかわらず、初登場の緑色の戦闘機が背後から急襲！　初めてステージ4に来た人はまずここで一機死亡確定って感じだ。

とりあえず、他の戦闘機に注意を払いながら前にでてやり過ごし、緑くんが旋回してきたところを下がりながら撃とう。緑くん（仮称）は一編隊だけでなく、何度も飛来してくるのでその都度前にでては戻り、前にでては戻り撃破していこう。どうしようもない状況になってしまったらボンバーを使え。







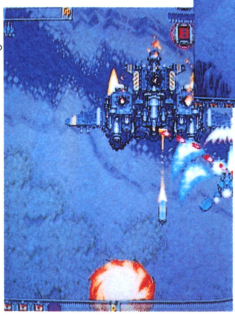
▲初めてステージ4に来て、このエリアをアドリブで切り抜けることができたら相当なシューティンガーだ。このページ以下読む必要ナシ。でも、とりあえず最後まで読んでね。基本は前にでて下がりながら撃つと回避しやすい。弾は横移動で避けていこう

## 中型×4＋大型×2＝死にそうです

緑くん（仮称）のヤマを越えたと思った矢先に中型機4台が画面上部を覆う。緑くんに備えて上に位置していると、アッという間にやられてしまう。緑くんをやりすごしたら、すみやかに画面下部に撤退し、レーザーの準備をしよう。ただし、この中型機はすぐ撤退してしまうので、深追いは禁物。

直後に大型機が2機飛来、これでもかというくらいに弾をバラまくが、これは落ちついて弾筋を見切れば案外大丈夫。左右に細かく動く、いつものアレで軽くこなそうぜ。



▲◀このように画面の3分の2を多い尽くす中型機の編隊。ボンバーを使わずにすべて破壊するのは難しい。左半分のみを壊し、逃げ道を確保しておくのが得策だろう。直後に赤い大型機が来るので、下がりながらレーザーを撃ち、出現と同時にダメージを与える

## 一難さってまた一難……赤トンボの大群

前出の赤い大型機2機を倒した直後に、またまた緑くんが登場。こんどは左右から挟み撃ちにされるので、左下から右下まで弾をうちながら掃除しよう。

このあと、なんと赤い大型機が大量に出現。全部で10機は登場するので、レーザーで細かくさけつつ個別撃破するか、ショットで左右に大きく動いて一気に片づけるか。やりやすい方法を選ぼう。ここを乗り切ったと思ったら……なんと青い中型機が。もう勘弁してくださいって感じですわ。





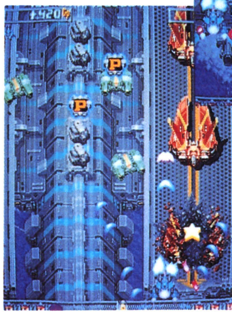

▲赤い中型機は数こそ多いものの、さすがに耐久力は控えめに設定されているようだ。レーザーを撃っていればそのうち破壊できるだろうから、自分は自機の回りだけを見て、弾避けに専念するのもいいだろう。余裕があれば蜂なんかも取りにいきたいのだが……

## 超大型空母を越えると、地獄が……

中型機ラッシュがひと段落したら、いよいよ敵の超大型空母上空だ。カタパルトにはいまにも発進しそうな中型機が停泊している。発進されるまえに（しないけど）破壊してしまおう。大型レーダー、相変わらずの緑くん、中型機を迎撃したら、ボンバーなどの装備を確認。

ステージ4のボスはボンバー無しだとさすがにキツイ。第一段階は左右のレーザー砲を破壊し、逃げ場を確保してから中央のバリアを破壊。ダメージを与えると、速射砲が口をひらく。そして……





▲◀これがステージ4のボス。第一段階のシールドを破壊したら、自機の数倍もある誘導弾を大放出し始める。どうやってよけるかは来月号に譲るとして、とりあえず弾の誘導とタイミングが命になりそうだ。さて、どうやって倒せばいいものやら……

## ひさびさの良質シューティング みんな遊びまくろうぜ!!






アーケードクロスレビューでも何度も言っているように最近のシューティングゲームは、キャラクター性や繁雑なパワーアップアイテムなどに力を入れたものばかりだった。しかし、この作品は正当派のシューティングゲーム。弾避けがバリバリに面白く、パワーアップのシステムもシンプルで面倒臭いシステムは全く無い。シューティングの持つ楽しさを何にも煩わされず遊べる良作だ!!　（リン寺田）

目指せ1Coinクリア

# [最終回]全ての隠しフィーチャーを公開だ!!

## —遙かなる闘い— 餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

NEO・GEOのゲームって、隠し要素が沢山あって、長く遊べるよね。家庭用版を買ってくれた人へのサービスでもあるんだろうけど、攻略する我々は、大変です!!




## 君はスピードアップを見たか!?



▲ゲームの展開が、圧倒的に早くなる。あっという間に倒されるかも…

なんと、業務用、家庭用共に使用できる隠しモードが見つかった。それは、スピードアップモードと言うもので、このモードで遊ぶとゲームの展開が早まるのだ。コマンドは、簡単そのもの。ゲームを始める際、キャラクターを決定するわけなのだが、その時にＩP側ならＩP側のスタートボタン、2P側なら2P側のスタートボタンを押しながらキャラクターを決定すればいいのだ。これで、スピードアップモードで遊ぶことが出来る。このモードで遊ぶと、各キャラクターの技などの"硬直"が短くなり、連続して技を出し続けやすくなり、結果としてゲームの展開を早めることが出来るわけだ。このモードは、乱入対戦時にも同じコマンドで使用することが出来る。この場合は、乱入したプレイヤーに選択権があり、このコマンドを入力せずにキャラクターを選択した場合は、いままでスピードアップモードになっていてもキャンセルされてしまうので注意。

## 家庭用 ボスキャラ使用コマンド公開!!

隠れボスも含めた3人のボスキャラクターを使って、対戦、CPU戦が遊べてしまう!!

## 対CPU戦が恐くなるエキスパートモード

業務用、家庭用共通のもうＩつの隠しモードがエキスパートモードだ。これは、その名の通り、もうCPU戦なんか簡単にクリアしてしまうエキスパートな人たちの為のモードだ。そのコマンドは、HOW TO PLAY（操作説明）の画面中に←→←→、レバーニュートラル、→←→←とレバーを入力するだけ。このコマンドを入力することによって、CPUキャラクターたちが、あらかじめ設定されている難易度のレベルに関係なく、非常に強力になるのだ。ただでさえ手ごわいことで有名な『餓狼伝説３』のCPUキャラクターが、更に強くなってしまうのだから、初心者の人がこのモードで遊ぶのは、やめておいた方が無難だ。あっという間に負けてしまうだろうからね。このモードは、本当に自分のレベルを試そうという強者のみ、使用することをお薦めする。このモードで遊ぶと、CPUキャラクターたちは自分の持つ能力を最大限に引き出して挑戦してくる。半端な状況では飛び込ませてはくれないし、オーバースウェー攻撃なども効果的に使ってくる。こちらが使うオーバースウェー攻撃も対オーバースウェー攻撃を使って返してくるのだ。ある意味、このモードでの戦いは対人戦での戦いに非常に近いと言える。対人戦において強くなりたいと思っている人は、このモードを多用すると良いかもしれない。相手の様々な攻撃、防御に対する反撃方法などを、このモードで研究して、街の対戦台に乱入していって欲しい!!







▲通常なら、飛び込み攻撃を滅多に返してこないジョー・ヒガシも、エキスパートモードでは、そう簡単には飛び込ませてはくれないのだ!!
◀画面下中央のレベル表示に注目してくれ!!

# ボスキャラを使って遊ぼう！

あのCPU戦において登場する３人のボスキャラが、家庭用版においてのみ使えるのだ。誰もが使いたいと思っていたであろう、腕をシュシュと伸ばしてくる、喧嘩空手の使い手の山崎竜二。高速突進投げ技を持つ帝王拳の使い手、秦崇秀と秦崇雷の３人は、どれもボスキャラとして恥ずかしくない強力さ。ゲームセンターで使えないのが残念だ。まあ、通常キャラクターで遊んでいる人に対して、このボスキャラたちで乱入したら、あまりの強さに怒られてしまうだろうけどね。いままでも、SNKの対戦格闘ゲームの中には、家庭用版が発売されたときに、ボスキャラが使えることがあったのだが、今回はいままでになかった遊び方が出来るようになった。それは、ボスキャラを使ってCPU戦が出来るようになったのだ。これで、友達と対戦するまでに、CPU相手に練習が出来る。この３人のボスキャラたちにも、ちゃんと投げ技や連携技、超必殺技や潜在攻撃が用意されているので、コマンドをしっかり覚えて、通常キャラを使っている友達に負けないようにしよう!!




◀あの山崎や秦兄弟を自分の手で操作出来るぞ!!




▶秦（兄）VS秦（弟）夢の対決もこのコマンドで実現出来る!!
▲通常キャラ選択画面には、10人のキャラクターが、並んでいるのだが、ボスキャラ使用コマンドの入力に成功すれば、３人のボスキャラたちもこの画面に登場する!!

## ゲームクリアが絶対必須の条件なのだ

### これがボスキャラ使用コマンド

**1** 一度ゲームをクリアした状態のメモリカードを本体に挿し込みます。

**2** 次にそのデータをロードし、NEW GAMEを選択します。

**3** キャラクターセレクト画面になったら、右のコマンドを入力します。

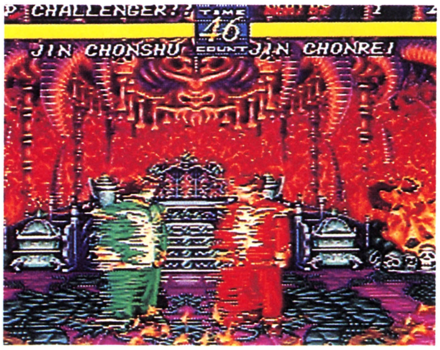
①テリーにカーソルを合わせ、Bボタン
②ホンフゥにカーソルを合わせ、Bボタン
③舞にカーソルを合わせ、Bボタン
④ギースにカーソルを合わせ、Bボタン
⑤ボブにカーソルを合わせ、Bボタン
⑥双角にカーソルを合わせ、Bボタン
⑦アンディにカーソルを合わせ、Bボタン
⑧バッシュにカーソルを合わせ、Bボタン
⑨ジョーにカーソルを合わせ、Bボタン
⑩マリーにカーソルを合わせ、Bボタン

## 今回は対戦だけでなくCPU戦も出来る!!

以上のボスキャラ使用コマンドを使って出した３人のボスキャラは、対戦だけでなく対CPU戦においても使うことが出来るのだ。必殺技等もそれぞれ固有の技があり、そして潜在攻撃まで用意されているのには、うれしさ百倍感無量って感じかな。ただし、これら３人のボスキャラクターを使って、CPU戦をクリアしても、そのキャラクターにあったエンディングは用意されていないので期待していた人には残念だろう。それでは、ボスキャラを使う楽しみが無いと思ったら大間違い。CPU戦にはCPU戦の楽しみってもんがあるから、ご安心あれ。例えば、ボスキャラのイヤというほどの強さでCPUをボコボコにする爽快感は、使った人にしかわからないだろう。他にも、何秒でCPUキャラを倒せるか挑戦するのも楽しい。でも、普通では使えないキャラは、やっぱり対戦で使いたいよね。その為にも対CPU戦で腕を鍛えておいても損はないはずだぞ。さあ、早くボスを使ってみよう!!




▲山崎は、リーチが信じられないほど長いので、これを利用した攻撃をメインに戦おう!!




▲双子の兄弟たちは目にも止まらぬ早さでダッシュ出来るのだ!!

## 超長リーチの"蛇使い・前方"を使え!!



# 山崎竜二

5人目と最後の2回登場する山崎竜二をマイキャラとして使える。CPUの様に、超長リーチで相手を寄せつけずに戦うも良し"サドマゾ"を使いこなし、相手の攻撃をすべて跳ね返して勝っても楽しいのだ!!




## 攻めても守っても手堅いのだ!!

山崎の必殺技は、他のキャラクターに比べると数が少ないので、覚えるのは楽だろう。必殺技の特徴から言って、相手の攻撃に対応していく、受動的なキャラクターだ。対空には、しゃがみ強パンチ。余裕があれば、"蛇使い・対空"を使っても良い。"蛇使い・前方"は、牽制や相手との間合いを遠ざけるのに使える。

"サドマゾ"は、相手の攻撃を受け止めて殴り返す、当て身系の技。オーバースウェー攻撃なども返すことが出来るので、ドンドン使っていこう。"倍返し"は、相手の飛び道具を受け止め、投げ返すことが出来る返し技。間合いを離すと、すぐに飛び道具に頼る相手に有効だ。相手の飛び道具を受け止めるタイミングがやや難しいので、CPUのテリーやギース相手に練習しておくといい。投げ技は、"倒し"と"パチキ"の2種類。"パチキ"は、"サドマゾ"の失敗で出ることもあるが、基本的には連携技につなげることが出来る"倒し"を使っていきたい。超必殺技の"ギロチン"は、コマンドがアンディ同様にレバー真下溜めで始まるため、決めづらいかもしれない。強足払いなどで相手を間合い外に押し出して溜め時間を作ろう。出てしまえば、しゃがみガード不可の特殊な投げ技なので、強力だ。潜在攻撃は、溜めいらずの"ギロチン"。バックダッシュから"蛇使い・前方"を多用して、いきなり出すのが効果的だ。"蛇使い・前方"を多用すると、相手はどうしてもしゃがみガードしがち。そこに突然しゃがみガード不可の"ギロチン"を出せば決まり易いのだ。



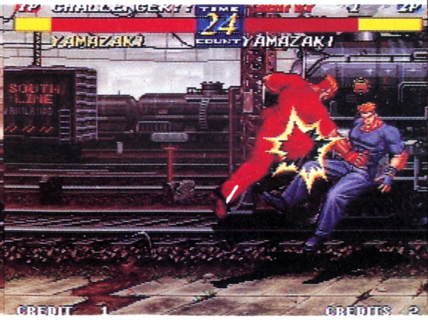




◀超必殺技の"ギロチン"は、しゃがみガード不可。相手のしゃがみガードを誘って、投げまくるのだ!!
▼"蛇使い・前方"のリーチは、驚くべき長さ。これを上手くつかいこなし、相手を近づけないように戦え

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | 倒し | ←+C |
| 連係技1 | チョーク | 投げ技1〜C |
| 接触技1 | パチキ | →+D |
| コマンド技1 | ブッ刺し | →+C |
| 必殺技1 | サドマゾ | ←↙↓↘→+D |
| 必殺技2 | 蛇使い・前方 | ↓↙←+C〜→+C |
| 必殺技3 | 蛇使い・対空 | ↓↙←+C〜↗+C |
| 必殺技4 | 倍返し | ↓↘→+C |
| 超必殺技 | ギロチン | ↓溜め↘→+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | バックダッシュ着地時に<br>→↘↓↙←+CD |
| コンビネーションアーツ | 超線切れ<br>線切れ<br>超猿打ち<br>猿打ち | A, A, A, A, C<br>A, A, A, →D<br>→C, C, C, D<br>C, C, →D |






# 弟の帝王拳の強さをとくと味わおう!!



## 秦（ジン） 崇秀（チョンシュ）

帝王拳を使う双子の兄弟のうちの弟が、この秦崇秀だ。自分で使ってみても、隠れボスらしい強力さがはっきりわかるぞ。コンビネーションアーツは無いが、連続技は強力なのだ。




## 素早い"帝王神足拳"を使え!!

CPU戦で、秦崇秀と戦ったことのある人なら分かっているだろうが、秦崇秀は異様に早い動きと攻撃が主力武器になる。使える技は、どれもCPUが効果的に使ってくるので、だいたいは見たことがあるはずだ。投げ技の〝発勁龍〟は、相手を掴んでから、発勁で弾き飛ばすもの。〝龍回頭〟は、前転しつつ相手を攻撃する変わった打撃技。

〝帝王神足拳〟は、秦兄弟の主力必殺技。高速で相手に突進して行き、ガードしていないとそのまま投げに持っていく技だ。いちおう溜め技なのだが、溜め時間は一瞬で大丈夫。ガードされてもスキがほとんどないので、そのまましゃがみ弱パンチにもっていき、再び〝帝王神足拳〟に返ることも出来る。〝帝王天眼拳〟は飛び道具だ。これもスキがなく、出るのが早いのでドンドン使っていこう。〝帝王天耳拳〟は強力な対空技なので、信頼できる。相手の飛び込みなどの返し技は、〝帝王天耳拳〟で返すようにしよう。超必殺技は、〝帝王漏尽拳〟という、なんか難しい名前の技なのだ。これは、相手に気を放って、相手の体力を吸い取り自分のモノにしてしまう技だ。それゆえ、1度は赤く点滅した体力ゲージも通常状態に戻ってしまうので、使いまくるというわけにはいかないようだ。残念ながら、秦崇秀には潜在能力はない。まあ、強いので勘弁しよう。

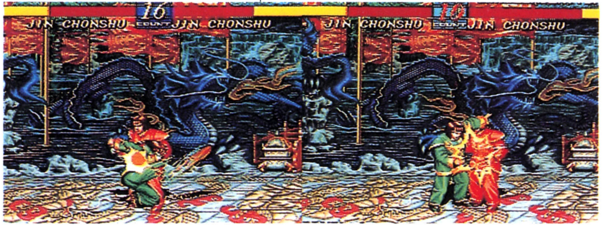
この秦崇秀をCPU戦で使う場合、弱キック連打で飛び込み、しゃがみ弱パンチ連打から、〝帝王神足拳〟につなげる連続技を中心に戦っていこう。この戦法だけでも、ホンフゥまでは楽勝できるはずだ。CPUに飛び道具を連打されても、〝帝王天眼拳〟で反撃すれば、撃ち負けることはない。ホンフゥは、こちらの飛び込みを〝制空烈火棍〟で確実に返してくるので、飛び込みは厳禁。ここは、〝帝王天眼拳〟で飛ばして〝帝王天耳拳〟で落とす。オーバースウェーされたら、戻りに〝帝王神足拳〟を重ねよう。この戦法は、ギースにも使える。他のキャラは最初の方法でOKだ。







◀非常に強力な攻撃判定を持つ〝帝王天耳拳〟。これ以外の対空技なんか必要無いほどの強力さなのだ!!
▼〝帝王天眼拳〟は、硬直がほとんどない。なみの相手なら、〝帝王天眼拳〟連打だけでも勝ててしまう!!



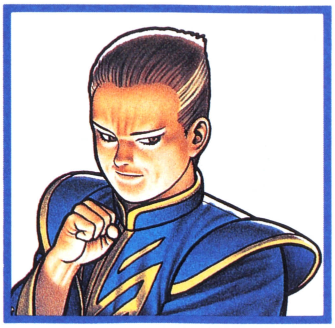

▲〝帝王神足拳〟は、しゃがみ弱パンチや弱足払い、立ち強パンチなど様々な技から使え

| 属性 | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 投げ技1 | 発勁龍 | →+C |
| コマンド技1 | 龍回頭 | ↘+C |
| 必殺技1 | 帝王神足拳 | ↙溜め→+AorC |
| 必殺技2 | 帝王天眼拳 | ↓↘→+BorD |
| 必殺技3 | 帝王天耳拳 | →↓↘+AorC |
| 超必殺技 | 帝王漏尽拳 | ↓↙←→+CD |






# 弟よりも強い兄を君は使いこなせるか



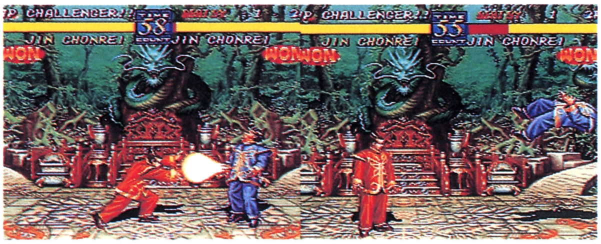
## 秦（ジン） 崇雷（チョンレイ）

秦兄弟の兄にあたるのが、この秦崇雷だ。強力な崇秀を上回る強さを持っているぞ。なぜなら、弟の使えない技をいくつか持っているからだ。この兄を君は、使いこなせるか？



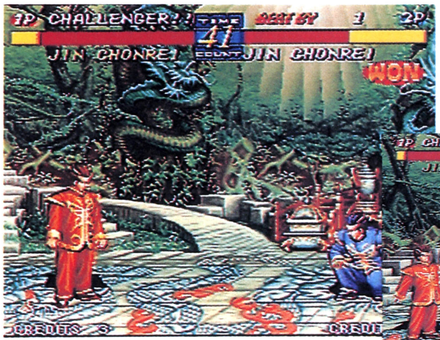

## 帝王拳正当継承者の恐ろしさ!!

この秦崇雷は、CPU戦で高いファイティングレベルを所得しないと現われない隠れボスの為、もしかしたら、見たことが無い人もいるかもしれない。その動きは、弟の崇秀をも上回る早さだ。各技（必殺技含む）もパワーアップしている。そして、弟が習得していない必殺技をいくつか習得しているのだ。では、各必殺技の使い方を説明しよう。弟と共通の必殺技や特殊なコマンド技の使い方は、全く同じ。ただ、対空技の〝帝王天耳拳〟に関しては、少々違う。



▲自分の残り体力に関係無く使える〝帝王漏尽拳〟は、スキを見て使いまくっていこう!!

| 属　性 | 技　名 | コ　マ　ン　ド |
|---|---|---|
| 投げ技１<br>コマンド技１ | 発勁龍<br>龍回頭 | →+C<br>↘+C |
| 必殺技１<br>必殺技２<br>必殺技３<br>必殺技４<br>必殺技５ | 帝王神足拳<br>帝王天眼拳<br>帝王天耳拳<br>帝王漏尽拳<br>帝王他心拳 | ↙溜め→+AorC<br>↓↘→+BorD<br>→↓↘+AorC<br>↓↙←→+C<br>↓↙←+D |
| 超必殺技 | 帝王宿命拳 | →←↙↓↘+BD |
| 潜在攻撃 | 潜在攻撃 | 一定距離異常相手と離れて<br>→↘↓↙←+CD |



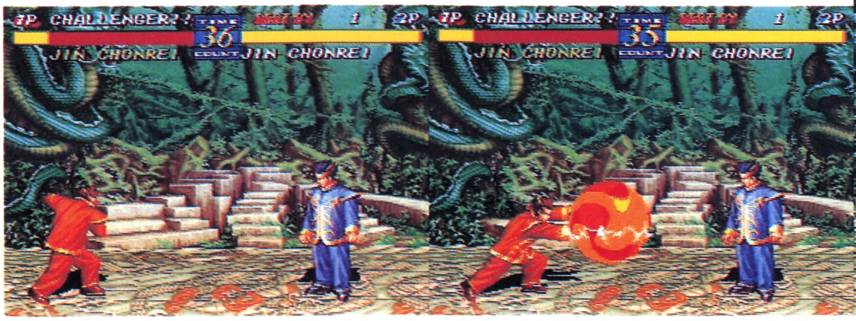


◀威力が目に見えるほど凄まじい潜在能力は、これぞまさしく一撃必殺の技!!　CPUが相手ならば、間合いを広く取れば当たりやすいのだ!!
▼相手の飛び道具は、〝帝王他心拳〟で返すと相手の飛び道具を封じ易い

見た目やコマンドは同じなのだが、ダメージが相当違う。相手の飛び込みを〝帝王天耳拳〟で返す場合は、引き付けて強の〝帝王天耳拳〟で返すようにしよう。根元で当たれば強烈なダメージを相手に与えるぞ。特筆すべきは、崇秀では超必殺技だった〝帝王漏尽拳〟が、崇雷は通常必殺技として使えるのだ。これで、弟の時には出来なかった、相手の体力を吸いまくることも出来るのだ。

また、CPU戦で〝帝王漏尽拳〟を使うと、ファイティングレベルで〝S〟が取り易い点も見逃せない。〝帝王他心拳〟は、相手の飛び道具を気合いで跳ね返す技。高速な飛び道具〝帝王天眼拳〟が使えるのに、こんな技まで使えるのだ。超必殺技は、〝帝王宿命拳〟。赤く巨大な気合いの球を相手にぶつけるのだが、飛距離は短く、途中で消えてしまうので、使うときは間合いに注意。潜在攻撃のほうは、飛距離に制限のない〝帝王宿命拳〟。超必殺技と使い分けていこう。





# 強力な後半５キャラを攻略!!

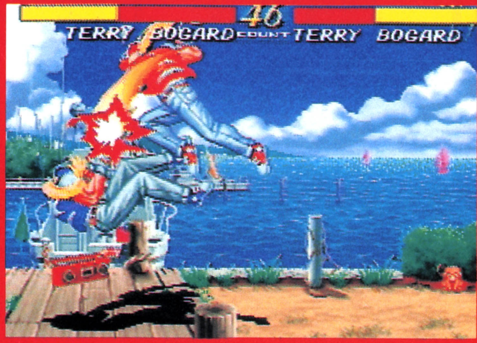
攻

［対CPU戦］

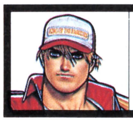
ピックアップ攻略

今回の攻略をもって『餓狼伝説３』も最終回。そこで今回は、みんなが苦戦しているであろう、後半の５キャラクターの攻略方法を一挙に紹介してしまおう。とりあえずは、どのキャラクターを使っても勝てるような、共通パターンを紹介するが、各キャラクター毎に共通パターンよりも楽な勝利方法がある場合は、そちらも併せて紹介してあるので、熟読して欲しい。また、もうCPUに勝利するパターンがすでに確立出来ている人も、対戦にも流用できるような戦い方もあるので、一応通読しておくことをお薦めする。結局は、様々なパターンを使いこなせたほうが、どのような状況に陥っても慌てるようなことにはならないはずだ。

では、強力な後半５キャラの攻略に入ろう。これで、君もマイキャラのエンディングが見れるぞ!!



▲後半のキャラクターは非常に強力。生半可なことでは勝てないぞ



## VS テリー・ボガード

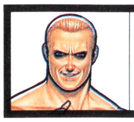
### 強力な対空攻撃に気をつけるのだ

CPUのテリー相手には、主にリーチの長い飛び込み強キックや昇り蹴りを当てるようにしよう。双角やギース、バッシュといったジャンプの弱攻撃が早いキャラは昇りジャンプ中に、それらの攻撃を連打で出しておくと相手が硬直してくれるので、着地と同時に投げ技を入れておくと効果的だ。舞を使う場合、テリーとの間合いを広くとり、しゃがみ弱パンチか強パンチを出すと、〝バーンナックル〟で飛び込んで来てくれるので、そこを強足払いなどで返していくのも効果的だ。テリーやアンディなどの強力な連続技を持つキャラは、オーバースウェーからの連続技を狙っていきたい。例えば、テリーなら、ライン移動から強パンチで攻撃して、相手を逆ラインに飛ばし、対スウェー攻撃で追い打ちを当てておいて、更に〝クラックシュート〟などの突進技を重ねておきたい。テリーなら、この連続技だけでも全ステージをクリアすることが可能だ。この連続技が全て命中すれば、相手は気絶確定なので再びこの連続技を叩き込んでもいいし、その時点で使えるのならば超必殺技や潜在攻撃などを使って、華麗に勝ってもらいたい。舞やマリーを使っているのなら、強力なダッシュ強キックなどを主軸に戦術を組み立て、ボブなら強パンチで飛び込み、弱足払いから〝バイソンホーン〟につなげる連続技を決めていくだけでも勝てるぞ。

CPUテリーは、さすがに主人公だけあって非常に強力。攻めあぐねるような状況になったら、目の前で囮の攻撃を出して、オーバースウェーラインに逃げ、そこからの攻撃を叩き込んでいこう!!



▲オーバースウェーラインを上手く使っていくことが大事なのだ!!



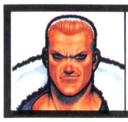
## VS ギース・ハワード

### 的確な〝当て身〟に注意するのだ

相手の攻撃を受け止めて投げてしまう〝当て身投げ〟という強力な必殺技を持つギース。このタイミングの難しい〝当て身投げ〟をCPUは、的確に使ってくる。闇雲に飛び込んでみても、確実に〝当て身投げ〟で返されてしまう。ここは、飛び込み昇り攻撃で〝当て身投げ〟を誘い、スカったところに下りの攻撃を当てていく、という戦法を使っていくのが効果的だ。アンディの様に、強力な対空技を持ったキャラクターなら、飛び道具でギースのジャンプを誘い、対空技で落としていく戦法も有効。飛び道具をライン移動で避けられたら、戻ってくるところに〝斬影拳〟などの突進技を重ねておこう。ボブなど、飛び込み弱攻撃が素早いキャラは、遠間から弱攻撃連打で飛び込むだけでも、〝当て身投げ〟のタイミングをずらすことができるので、楽。舞やマリーなら、飛び込み強キックを当てて、コンビネーションアーツにつなげるようにしたい。舞なら〝飛燕連舞〟、マリーなら〝コンビネーションスナッチ〟がお薦めだ。双角は、弱キックで〝当て身投げ〟のタイミングをずらしても下りで攻撃を出さず、着地後に〝鬼門陣〟で投げてしまう方がいい。バッシュは、オーバースウェー攻撃と立ち強キックを中心に戦っていく。ホンフゥは、飛び込み攻撃から、立ち弱パンチ連打→〝制空烈火棍〟の連続攻撃を当てる。そして、同キャラ対戦になるギースは、ラウンド開始直後から〝ダブル烈風拳〟→〝烈風拳〟を交互に連打しているだけで勝ててしまうのだ。対ギース戦は、いかに〝当て身投げ〟を封じるかにかかっていることを忘れずに!!



▲オーバースウェー攻撃も〝当て身投げ〟されてしまうのが辛い!!



## VS 山崎　竜二

# 超長リーチの〝蛇使い〟に注意だ!!

CPU山崎の主戦力となってくるのは、〝蛇使い・前方〟だ。この必殺技のお陰で、山崎の間合いは非常に広いものになっているわけだが、この技を誘って、反撃する方法があるのだ。まず、ラウンド開始直後にバックダッシュを使って〝蛇使い・前方〟の届かない間合いまで下がろう。そうしておいて、今度は自分からダッシュで山崎に急接近するのだ。〝蛇使い・前方〟の間合いに入る少し手前で、ダッシュジャンプをすると、ちょうど山崎の〝蛇使い・前方〟を飛び越えて攻撃できる間合いに飛び込める。ここからは、各キャラクターの強力な連続技を叩き込んでいけばOK。連続技を叩き込み、山崎がダウンしたら、再び距離を取って、ダッシュからの飛び込みを繰り返せば簡単に勝利出来るはずだ。この他にも消極的な戦法もある。まずは、画面端を背にし、しゃがみガードをしている。しびれを切らした山崎は、オーバースウェー攻撃をしてくるので、これをしゃがみガードでやりすごしたあとに、下段攻撃から入る連続技を叩き込んでいく戦法だ。この戦法を使うにあたって、注意すべき点が1つある。それは、CPU山崎の体力ゲージだ。山崎は、自分の体力が赤く点滅しだすと、積極的に超必殺技を使ってくる。山崎の超必殺技の〝ギロチン〟は、しゃがみガード出来ない技なので、しゃがみガードのまま固まっていると、きついお仕置きを喰らってしまうことになるので、山崎が〝ギロチン〟を出してきたら、素早く立ちガードに切り替えられるようにしょう。喰らってしまうと、体力を半分以上持って行かれるぞ。



▲近接戦では、返し技系の〝サドマゾ〟を使ってくる厄介な相手だ



## VS 秦　崇秀

# 早い動きに翻弄されたらダメだ

秦兄弟の最大の武器は、その素早い動きと攻撃だろう。他のCPUキャラと戦うときよりも、数倍ガードを固くしておかないと、あっと言う間に敗北を喫することになるので、注意が必要だ。この秦崇秀に、確実に勝つ方法は待ち作戦が非常に有効。ラウンド開始直後から、しゃがみガードで崇秀の出方を待つのが安全。牽制の攻撃なども出さないほうが身のためだ。到底届かないような間合いからでも、〝帝王神足拳〟を使って高速移動してきて、投げ飛ばされてしまうぞ。秦兄弟は、しゃがみガードで固まっている相手に対しては、無造作に飛び込んでくることが多い。これを対空技で落としていくのが、この待ち作戦なのだ。アンディのような強力な対空必殺技を持っていないキャラクターでも、このパターンは安定する。『餓狼伝説3』では、ほとんどのキャラクターのしゃがみ強パンチは、強力な対空技になっているのだ。最も強力なのは双角で、ろくに間合いをはからずとも簡単に秦兄弟の飛び込みを返すことが出来る。また、アンディのようにある程度、連打のきく飛び道具を持ったキャラクターなら、間合いを開けて、飛び道具を連打しているだけでも勝ててしまう。バッシュは、しゃがみ強パンチが強力なので、待ち作戦で簡単に勝ててしまうだろうが、そのパターンが安定しなくなったら、立ちガードに切り替えて、崇秀が近づいてきたら、コマンド技の〝バックトルネード〟を叩き込んでいくパターンでも勝利できる。また、テリーやジョーなら、オーバースウェーラインからの強力連続技を使っても勝利することが出来る。



▲秦兄弟が、オーバースウェーし始めたら倒すのが大変になるぞ!!



## VS 秦　崇雷

# 〝帝王天眼拳〟連打が非常に辛い

基本的には、弟の秦崇秀と全く同じ。待ち作戦も弟同様に非常に有効な戦法だ。ただし、弟の崇秀は、飛び道具の〝帝王天眼拳〟を滅多に使ってこなかったのだが、兄貴の方は、バシバシ使ってくる。自分の体力が少なくなってから待ち作戦に切り替えても、削り殺される可能性があるので、危険だ。待ち作戦を使うなら、ラウンド開始直後からのほうが無難。また、不用意に飛び込み攻撃を仕掛けるのもやめておいたほうがいい。兄貴の〝帝王天耳拳〟は、非常にダメージが大きく、根元辺りで喰らうと体力をゴッソリ持って行かれてしまうぞ。テリーやジョーのような、強力な突進技があるキャラなら、バックダッシュ→突進技が非常に有効。特にジョーは、バックダッシュ→強の〝黄金のカカト〟を使うと、崇雷の〝帝王天眼拳〟を〝黄金のカカト〟で飛び越えて攻撃することが出来るので、楽に勝つことが出来るのだ。テリーの場合は、強足払いをガードさせて強の〝バーンナックル〟につなげると、反撃しようとした崇雷に命中することが多い。強足払いをガードさせた後は、出るのが遅めの突進技につなぐのが効果的なようだ。アンディは、少し変わった戦法がとれるので、紹介しておこう。とりあえず、相手に届く間合いで飛び込み、即〝幻影　不知火〟を出すと、崇雷は、〝帝王天耳拳〟か〝帝王天眼拳〟を出す。何にしても、アンディ自身は、〝幻影　不知火〟で別ラインに移動しているので、その反撃を喰らうことはない。着地後は、連続技を叩き込むのを忘れずに。運良く〝幻影　不知火〟が当たったら、追い打ちも入れよう。



▲〝帝王天眼拳〟連打モードに入ったら、ライン移動を使おう!!

# 驚異現象

## ［餓狼伝説３］

SNKの格闘ゲームは、どの作品も背景でのお遊びというものが付き物。この『餓狼伝説３』でも、そんな背景のお遊びが数多く隠されている。今回は、その中でも滅多に見られないようなものばかりを厳選して紹介してしまおう。家庭用版を持っている人は、根気良く探そう!!

### 山田十兵衛が降ってくる!!

ジョー・ヒガシのステージで、なんとあの山田十兵衛が降ってくるのだ。条件は、得点の百の位と十の位を足して、16進数で34になったときのみ。意識的に出すのは難しいし、山田十兵衛が出現するのは、一瞬なので、見逃してしまっている人も多いかもしれない。山田十兵衛おそるべし。



▲上から降ってくる山田十兵衛!!

### 天井から降るヒヨコたち!!

これを見れたら、超ラッキー!! ブルー・マリーのステージで、フィニッシュブローを突き上げ系の技にすると、負けたほうは天井に向かって吹っ飛び、シャンデリアと共に落ちてくる。これが、なんと1/256の確率で、ヒヨコやお猿のウッキーと一緒に落ちてくるのだ。一度は見てみたいぞ。


▲普通ならシャンデリアが落ちてくる

### 泳ぐ山田十兵衛さんの姿!!

舞ステージの背景の水槽の中を、1/16の確率で、山田十兵衛さんが泳いでいくのだ。これは、タテに泳いでいくパターンと横に泳いでいく２つのパターンが存在する。また、同じステージで4/16の確率でペンギンが後ろを通るというお遊びも存在するのだが、君は見たことあるかな？



▲山田十兵衛さんが元気に泳ぐ!!

### お猿のウッキー転落する!!

テリー・ボガードのステージの後ろで、宙返りをしているお猿のウッキー。なんと、彼が1/16の確率で２回転宙返りを失敗して、海に転落してしまうのだ。しかも、転落以降、ウッキーは這い上がってこないのだ。どこに流れてしまったのか心配で、対戦どころではなかったりするのだが…。



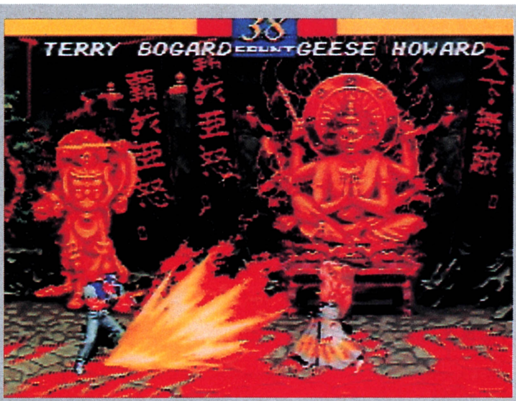
▲落ちた後はどこに行くのか…？

### CD版だけの楽しみ“チビッコシステム”

『餓狼伝説３』最後の隠しモードは、家庭用CD版だけなのだが、〝チビッコシステム〟というものだ。これは、１P側２P側の双方共が乱入した時にB+Cボタンを押したままで始めると、このモードに突入することが出来る。これは、その名の通りに、使用キャラクターが小さくなってしまうモードだ。小さくなると言っても、２頭身や３頭身になるのではなく、頭身はそのままに、体が小さくなってしまうのだ。必殺技のグラフィックが大きいままで可笑しい。

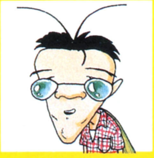


▲チビキャラ同士の対戦は、どこかコミカルで笑える



▲体は小さくなっても必殺技のグラフィックがそのままなのが変でいいぞ

### オレの双角は最強だぞ!!

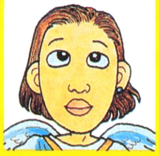


残念ながら、この『餓狼伝説３』の攻略も最終回。リン寺田のハメ技青テリーとの決着も読者に伝えることが出来ないまま終わってしまうのが残念だ。せめて、あと１回くらい攻略が続いてくれれば、編集部内最強宣言を出来たかもしれないのに…。SNKの次なる作品は、おそらく『キング・オブ・ファイターズ'95』だろう。もし、この作品をまた2人で攻略することになったら、絶対に負けない。次回こそ最強宣言をしてやるぞ!!



▲双角の超技がもう少し使えればなぁ〜…

### 『餓狼』最高のシステム!!



この『餓狼伝説３』のシステムは、文句無しにシリーズ最高の出来映えだと思う。我々が単純に次回作では３ラインバトルか、と想像したものを遥かに上回るスウェーラインシステム。コンビネーションアーツや連携技などの連続技への新たなるアプローチ。それでも、思ったより街の対戦台が盛り上がらなかったのは、何故なんだろう？ もしかすると、ストリートゲーマーたちは、SNKにさらなる飛躍を求めているのかも知れない。



▲リンがこだわった〝テリースペシャル２〟

## [最終回] 感動のエンディングは絶対見よう

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

目指せ 1Coin クリア

超上級を出現させるための、隠しコマンドが発見されたぞ！ これで思う存分走れるのだ。そしてエンディングを目指そう！













▶ギアは最後は３速、３速と入れる




▲コマンド入力だと敵車は１台のみ。そして、時間内なら２周走ることができる。練習には最適だ

# 超上級をいきなり走れる 隠しコマンドを大公開！

### これが 超上級の出現方法!!

このコマンドをしっかり覚えて、さっそくゲーセンで走り込みだ！

- お金を入れる
- ▽ プラクティスモードを選択
- ▽ マシンを選択
- ▽ コース選択画面でギアを1速、2速、3速、3速と入れる。入力完了の音がする。
- ▽ ブレーキを踏んだまま、上級コースを選び、アクセルで決定する。
- ▽ 超上級コース出現！

先月号でも触れたが超上級コースは、これまでのコースよりもかなりハードなドライビングが要求されるコースだ。まずコース幅が極端に狭いということ。初級、中級、上級のタイトコーナーではアウト側が比較的広かったが、超上級に限ってそれはない。そして、そんなシビアなコーナーが連続しているということ。まったく息をつくひまがないコースだ。しかしそれだけに、攻略した時の喜びも大きい挑戦しがいのあるコースだったのだが…。

俺（浦ボキ）は、超上級コースの攻略に悩んでいた。何度走りこんでも、「本当にこの走り方でいいのだろうか？」という考えが頭から離れなかったのだ。一時期はチャンピオンシップモードで、上級を１位で完走できないという、スランプ状態になってしまった。正直、自分の攻略に自信を失いつつあった…。何故、こんな事になってしまったのか…。これまでのコースはプラクティスモードで、何度も走り込む事ができた。しかし、この超上級はまずチャンピオンシップモードを１位完走しなければいけない。攻略担当としては情けない話だが、超上級にたどり着く前に緊張感が失われていたらしい。そんな時だった、セガから極秘のコマンド情報がリリースされたのだ。その極秘コマンドとは…？

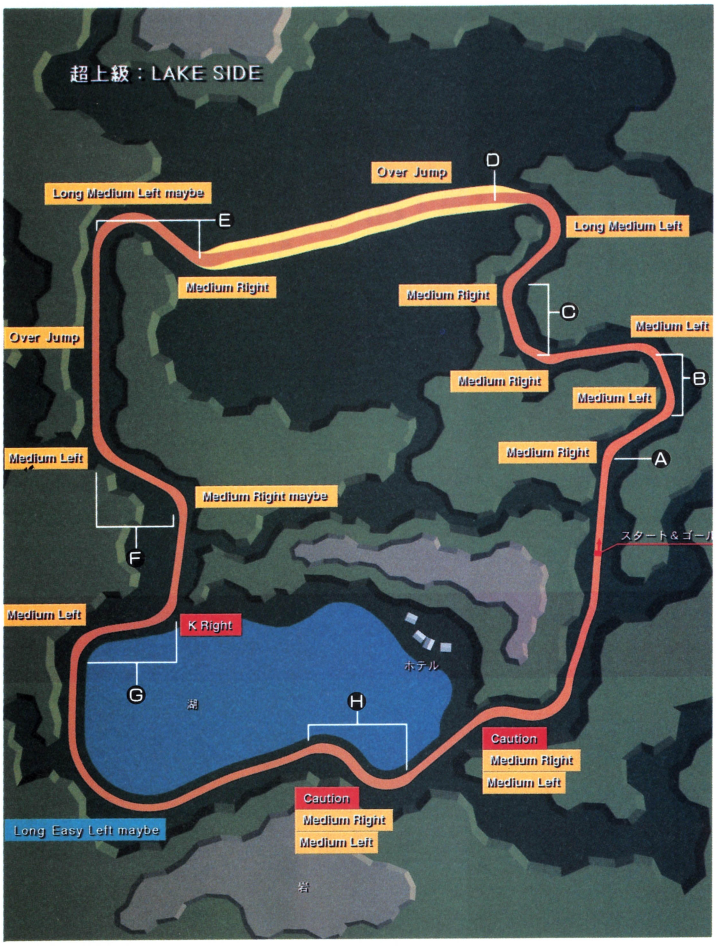
これまでチャンピオンシップモードの上級を、１位で完走しないと出現しなかった超上級コース（レイクサイドコース）を、コマンドで出現させる事ができるのだ！ くわしくは左の表を見てもらいたい。このコマンドがあれば、あの難攻不落の超上級を何度でも走ることができる。攻略に煮詰まっていた俺にとって、これは願ってもいないことだった。このコマンドが発表されて、喜んでいる読者もおそらくたくさんいるだろう。街のゲーセンを見てても、上級までは行けるが、なかなか１位になれない人も多いみたいだし…。とにかく、このコースを１位でクリアできない人、完走できない人、そして、まだ一度も超上級コースを走ったことがない人もコマンドを最大限に利用して練習しよう。

充分な練習を積んだら　またチャンピオンシップモードに挑戦してほしい。超上級を１位クリア（完走でもOK）すると、感動のエンディングを見ることができるぞ。なんとエンディングでは、それまでの自分の走りがリプレイされるのだ。これは必見！

# 超上級：レイクサイド

**目標タイム――――――――2分21秒中半**

**目標順位　　　　　1位**




超上級でも最初にすることは同じ。それはコースレイアウトを完全に把握することだ。超上級の場合、周囲の景色があまり変化しないので記憶しにくい。こればかりは、走り込んで覚えるしかない。

そしてしっかりとコースレイアウトを記憶したら、各コーナーの性格を把握すること。ほとんどのコーナーが黄色地のアイコンで表示されるが、各コーナーの性格は様々。当然、コーナーへのアプローチの仕方や脱出方法も変わってくるのだ。前項でも述べたようにコーナーが連続するので、考えているヒマはない。体が自然に動くようでなければ、攻略はかなり難しいものとなってしまうだろう。根気良く走り込んでほしい。以上の2点を踏まえたうえで、今回の攻略のポイントを述べていこう。

まず、このコース攻略で一番大切なこと、それはステアリング操作とシフトチェンジの連携だ。これがとにかく大事。流れるような操作ができるようでないとダメだ。しつこいようだがタイトなコーナーが連続するので、連携操作が少しでも遅れるとコースアウト、クラッシュ、タイムロスという結果になってしまうぞ。

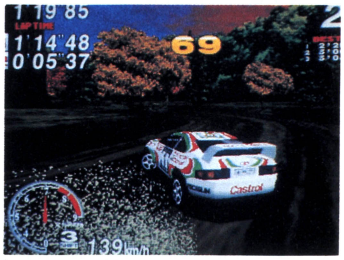
次にポイントとなるのが、各コーナーへのアプローチ方法。当然アウト側から切れ込んでいくのだが、超上級のほとんどのコーナーでは、進入直前ですでにドリフトが始まっているというのがベスト。マシンは横を向いたまま突っ込んでいくのだ。なるべく早くドリフト姿勢にもちこむようにしたい。

そして3番目のポイントとなるのが、カウンターのあて具合。細かく素早くあてるということを、念頭に置いておこう。ずっと逆ハンドルを切っているのではなく、ドリフト中での微調整が大切ということだ。

以上の3点がポイント。文章にすると簡単そうだが、実際にプレイしてみると、かなり難しいのでそのつもりで臨んでもらいたい。また、今回の攻略は先月号の最後にも書いた通り、ブレーキは一切使用しないし、アクセルは常にベタ踏みの状態だ。減速はシフトダウンで行う。絶対にできるので何度も挑戦してほしい。




▲ステアリングの操作量も体で覚える




▲息をつく暇なんて全然ないのだ

## 超上級攻略5箇条

**1、ハンドル操作とシフトチェンジ**
考えてから操作してるようではダメ。コーナーの性格を見極め、素早い連携操作を。

**2、コーナーへのアプローチ方法**
少しでも間違うとアウト！　自分なりの目印を見つけるというのもひとつの方法だ。

**3、ステアリングの微調整**
両手ではなく片手で操作できるようになろう。そのためにはとことん走り込んでみるのだ。

**4、ステアリングの切り返し**
コーナーを抜ける直前に、ステアリングは切り返す。そうしないと間に合わないことになる。

**5、CPU車の追い越し**
ズバリ前半にある唯一の長い直線！　ここしかない。コーナーではかなりのリスクをおうことになるぞ。

### コーナーを極めろ！

超上級に設定されているコーナーは全部で18。そのほとんどが黄色地のアイコンで表示されるコーナーだ。ちなみに青色地のアイコンで表示される簡単なコーナーと、赤色地のアイコンで表示される超タイトコーナーはいずれも1箇所のみ。コースレイアウトを見ると、いかにコーナーが連続しているかがよくわかってもらえると思う。しかも前半の各コーナーは、いずれもコーナー間の距離がかなり短い。スタートしていきなり難所が待っているというわけだ。また、それだけステアリングの操作量も多くなる。後半の各コーナーは進入角度をなかなか決めづらい、イヤなコーナーだ。

※目標タイムは2周走りきった時点のタイムです。

## A ドリフト姿勢のまま全開で突入！

スタートしてわずかな直線の後の、右へ曲がる第１コーナー。

ここはまずスタートしてすぐに左に寄る。左のタイヤが芝生にのっかるぐらいでもいい。そしてギアは、2速、3速と素早くシフトアップしていく。４速には入らない。強引に４速に入れても、すぐにシフトダウンしなければいけない。無駄な動きをしてしまうだけだ。

ギアが３速に入ったら、すぐにステアリングを切り始めよう。早過ぎると思うかもしれないが、このくらい早目に操作を始めないと絶対間に合わない。これは超上級のほとんどのコーナーにあてはまることなので覚えておこう。マシンはドリフトを始めるので、もちろんカウンターをあてる。マシンのノーズがイン側ギリギリをかすめるのがベスト。そしてこれも覚えていてほしいのだが、コーナーの一番きつい部分をクリアしている時に、ドリフトは終了する感じがいいということ。この時点で次のコーナーへのアプローチが始まっているのだ。とにかく早目、早目の操作を心がけるようにしよう。

| 選択ギア | ③ |
|---|---|
| 目標速度 | 150Km/h |



▲▶アプローチさえうまくいけば、そんなに難しいコーナーではないはずだ。カウンターを早目にあてることを忘れないようにしよう











▲スムーズな走りができると大感激！

## B １つのコーナーと考えて攻略！

| 選択ギア | ③ |
|---|---|
| 目標速度 | 130Km/h |

左コーナーが短い距離で連続するポイント。かなりの難所だ。ここは１つのコーナーと考える。別々と考えていては攻略は無理だ。

１つ目のコーナーへはマシンを思いきり横にしたまま進入。そしてそのままの姿勢でコーナーを抜ける。短い直線でもドリフト姿勢は保ったままだ。この時必要となるのが、何度も書いたステアリングでのカウンターの微調整。不安定な姿勢が長い間続くことになるのだが、それを細かく素早いステアリング操作で一定させておくのだ。このテクは絶対身につけよう！



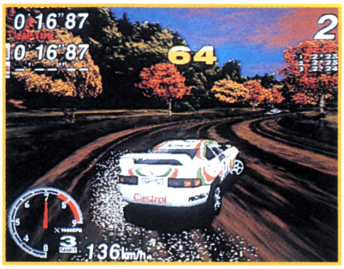
▲こうなってしまうと、何をやってももうダメ。思いっ切りブレーキングするしかない

## C 最初のステアリング操作が全て！

| 選択ギア | ③ |
|---|---|
| 目標速度 | 140Km/h |

Bのポイント同様、短い区間でコーナーが連続するポイント。攻略方法も基本的にはBと同じだ。

ただ、ひとつ違うのは最初のコーナーが複合コーナーであるということ。左ページのコースレイアウトをもう一度じっくり見てほしい。普通のドリフトで進入しても、その奥がさらにきつくなっているのだ。ここはマシンが真横を向くくらいのドリフトで進入するようにしよう。そのために重要なのが最初のステアリング操作。早目に、そして深く切るのがポイントだ。



▲ミスった時は素早くブレーキングしよう

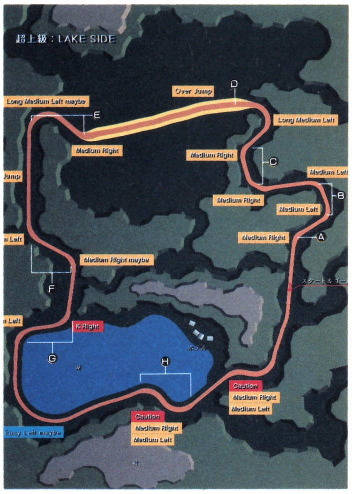








▲▶ここから一連の操作が始まるのだが、全ては最初のステアリングで決まる。反復練習が必要なポイントだろう。

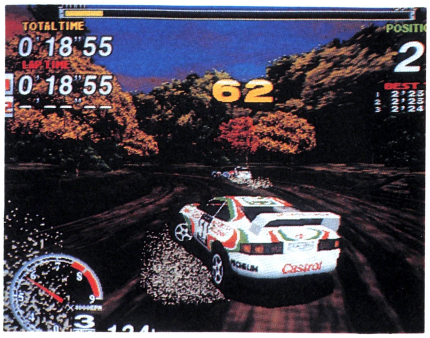



# D カウンターは大きくあてる！

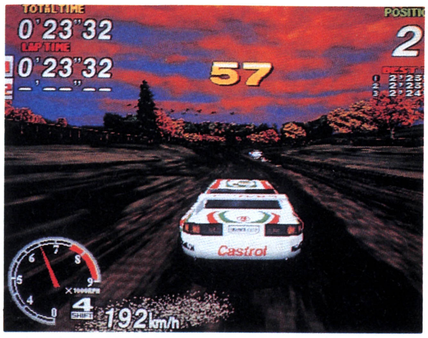
| 選択ギア | ③ |
|---|---|
| 目標速度 | 110Km/h |

このコーナーを抜けると、唯一の一息つける長い直線が待っている。そこでタイムを稼ぐためにも、ここでのミスは絶対さけたい。

コーナーの性格は前出の各コーナーよりも緩やか。しかし、その距離は長い。それだけドリフトの時間が長いということだ。基本通りのドリフトでクリアできるが、注意したいことが2点。道幅が狭いので出来るだけイン側スレスレのドリフトを行うこと。もう1点は路面がダートなためかなり滑る。出口が見えたら、大きくアウトに膨らみながらクリアしていくということ。そうした方がスピードがのるのだ。直線部分での両側の芝生部分は走行可能だということも覚えておこう。




▲カウンターは他コーナーより大きくあてる




▲出口が見えたらアウト側に膨らみスピードをのせる

# E 切り返しは素早く的確に！

| 選択ギア | ④→③ |
|---|---|
| 目標速度 | 130Km/h |

長い直線の後のタイトコーナー。最高速から一気にスピードが落ち、いきなりステアリング、シフトともに操作量が多くなるので、パニックにならないようにしよう。

最初の右コーナー直前で、4速から3速へ素早くシフトダウン。同時にステアリングを大きく切る。ただしロックするまでは切らない。ここも前述したように、早目にドリフト態勢を整えて突入するポイントだ。そしてコーナーの一番きつい部分を過ぎたら、すぐにステアリングを左にロックするまで思い切り切る。するとマシンは次の左コーナーへ進入するためのドリフト姿勢を整える。ちょうどマシンが右向きのドリフトから左向きのドリフトへとチェンジする感じだ。その姿勢のまま抜けていこう。

ステアリングの操作量が、かなり多いポイントだということを覚えておこう。




◀とにかく切り返しが重要なコーナー。素早くそして大胆な操作が必要だ



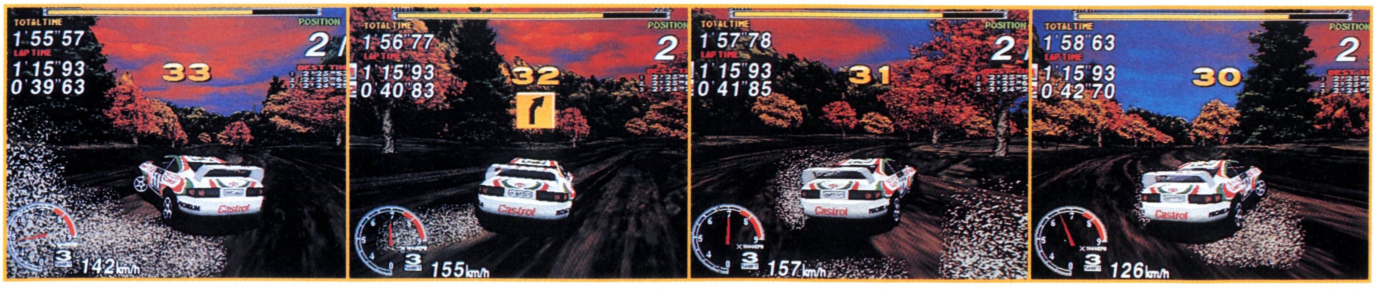

▲小さなミスが、大きなタイムロスに。このコースでは集中力も必要だ

# F ドリフト姿勢を常にキープ！

| 選択ギア | ④→③ |
|---|---|
| 目標速度 | 120Km/h |

ここの攻略の仕方の基本的考え方は、Eとほぼ同じ。切り返しが鍵を握っている。

最初の左コーナーはあまり横を向けなくてもいいが、次の右コーナーへは早目にかつ、真横を向くような感じで進入したい。もちろんドリフト中は、細かく素早い慎重なステアリング操作で微調整を行うことを覚えておこう。そうでないとたださえ道幅が狭いので、わずかな操作ミスで確実にアウト側にヒットしてしまうだろう。ここまでくると後半になるので、タイムロスは絶対に避けたい。しかも、ここのあとには更に難しいポイントが待ち受けているので、こんなとこでモタモタしてはいられないのだ。




◀前述したがステアリングの切り返しはかなり早目に行うようにしよう

## G 超上級コース最大の難所がここ！

| 選択ギア | ③→②→③ |
|---|---|
| 目標速度 | 140Km/h |

ズバリここが、超上級最大の難所だ。Fでの激しいステアリング操作の後すぐに進入するだけに、なおハードな印象を受けるかもしれない。

まずアウト側から進入するのだが、進入手前で３速から２速へシフトダウン。この後にステアリングを思いきり切る。すると当然マシンはドリフトを始める。ここでもイン側ギリギリを攻めよう。そうしないと赤色地のアイコンで表示されるタイトコーナーなので、アッという間にクラッシュしてしまうぞ。ドリフトしたままイン側ギリギリを通過したら、素早く３速へとシフトアップ。そのままゆっくりとアウト側へと膨らむ感じでクリアしていくのだ。

ここでもやはりポイントは、進入角度と最初のステアリングの操作量だ。進入角度に関しては、アウト側ギリギリから行うといいだろう。短いが直線の後なので、これはそんなに難しくないはず。最初のステアリング操作量は、ロック寸前まで切る感じでやるといいだろう。そしてくれぐれもコーナーに入ってからドリフトではなく、入る前にドリフト姿勢になっていなければいけないということを覚えておこう。そして、このステアリング操作は、シフトダウンとの素早い連携がうまくいってこそ活きるテクニックなのだ。

ここを抜けるとしばらく緩やかなコーナーが連続するので、頑張ってノーミスクリアを目指そう！



▲思いきり横を向く感じで進入していこう

## H 最後はこれまでの集大成で攻略！

| 選択ギア | ④→③ |
|---|---|
| 目標速度 | 140Km/h |



▲アプローチを失敗すると、当然こうなってしまうので慎重に

４速全開で抜けれる緩やかなコーナーの後の、クランク状の連続コーナー。ここはこれまで培ってきたテクニックを確認するポイントでもある。

まず、アウト側から進入直前に４速から３速へ素早くシフトダウン。と同時にステアリングを右へロックするまで切る。ステアリング操作とシフトチェンジの連携だ。もちろんここもドリフト姿勢で進入していくこととなる。そしてイン側ギリギリを通過したら、素早く思いきり左にロックするまでステアリングを切る。切り返しはここまでに何度も練習したのでバッチリのはずだ。そして、ドリフトしだしたら細かな調整を行い、アウト側に膨らみながらクリアしていくのだ。このポイントまで走ってこれたキミなら絶対にできるはずだ。

これで攻略は終りだ。最初にも明記したが、全てアクセル全開でブレーキは一切使用しない。一見ムチャに見えるが、絶対にできるはずなので何度も挑戦してほしい。

▶右のドリフトから左のドリフトへ流れるような感じでいければベスト

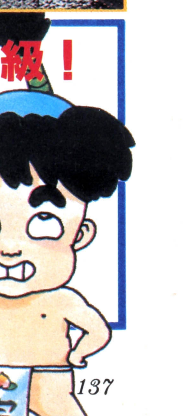




### とにかく徹底的な走り込みが必要な超上級！




今回で攻略も最後。どうだったろうか？　うまく走れるようになっただろうか？　疑問がある読者は手紙を下さい。必ず返事を書きます。超上級に限って言えば、とにかく走り込んでくれとしか言えない。しかし、一度でもうまく走れると病みつきになってしまうコースだということも保証する。俺もまだまだ走るぜ！



# NEW GAME COLOSSEUM

## ニューゲーム・コロシアム

今月は、『豪血寺外伝　最強伝説』、『ドラグーンマイト』、『超人学園ゴウカイザー』の３本の対戦格闘アクションの情報をお届けしちゃうよ。その他にも『ソニックウィングス３』など、話題作が満載。まっ、とにかく読んで下さい。

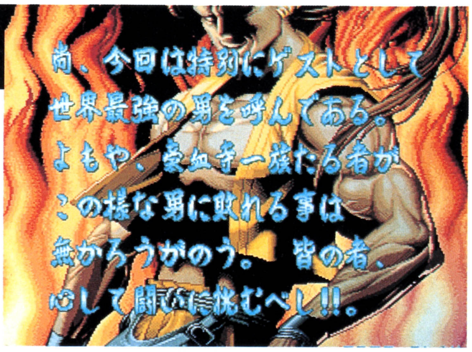
## 豪血寺外伝　最強伝説

アトラス

### 一族親睦格闘技大会の勝者は誰と誰だ!?

突然の頭主失踪により開催された「豪血寺一族頭主決定格闘技大会」。その壮絶な戦いの勝者、新たなる頭主は孤空院もとい、豪血寺千滋だった。千滋は、前大会出場者たちを集め、タッグマッチ形式による一族親睦格闘技大会の開催を決定した。

この『外伝』では、「スーパークララ」と「冥犬ポチ」を最初から使用可能。「黒子」も使う事が出来るぞ！



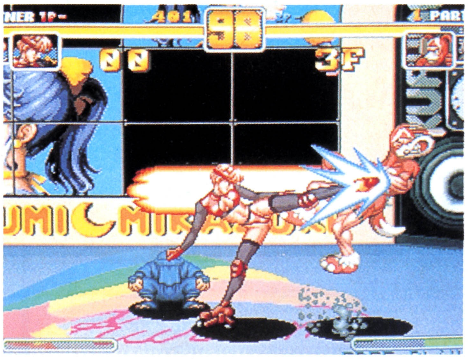



◀ペアの名前が表示されるぞ！


▲オープニングデモのクララ。八重歯が…


▶才蔵VSリュート。才蔵はついに分身の術を身に付けた様だ…。（本当か…）


▶オープニングデモのポチ。メチャメチャカッコイイです。デモはクララVSポチ？


▲スーパークララVS冥犬ポチ。２人とも最初から使用する事が可能

試合形式は、２対２のエキシビジョンタッグマッチ。17人の登場キャラの中からリーダーとパートナーの２人を選択。ちなみに「黒子」だけはリーダーになれないぞ！「スーパークララ」&「花小路クララ」という組み合わせも可能。

システムも改良が加えられている。「ごっつい攻撃」と「迎撃防御」というシステムが追加されたのだ。「ごっつい攻撃」は、強攻撃より強力な攻撃でC・Dボタン同時押し。「迎撃防御」は、キャンセルをかける事が可能な防御で、防御状態から反撃に転ずる事が出来るのだ。A・B同時押しをすればいいだけだぞ。

大会史上初、血族以外の「最強の男」も参加した新たなる戦いが、今ここに始まろうとしていた…。

| （レバー） | （ボタン） |
|---|---|
| 8方向 | ×4 |


◀「迎撃防御」をキャンセルしての、"ローリングキャノン"


▲しゃがみ状態からの「ごっつい攻撃」は、相手を上空に吹っとばせる。更に追い打ちも可能だ



カット／さわだひづめ

# ドラグーンマイト

コナミ

## 「龍の刻印」を巡る闇のバトルが始まる…



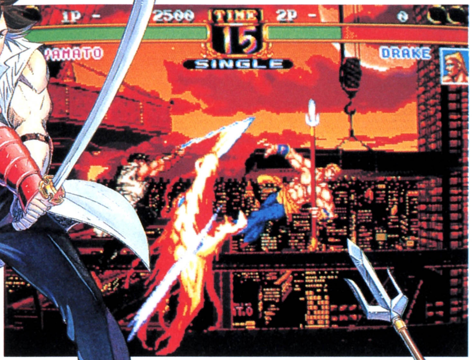

コナミから『マーシャルチャンピオン』以来の対戦格闘アクションが発表される。それがこの『ドラグーンマイト』だ。

全てを集めると、どんな願いでも叶うという伝説の「龍の刻印」。この「刻印」を巡って戦いが繰り広げられる。

登場するキャラクターは12人。それぞれのキャラクターは得物（武器）を携帯している。

モードは2種類あり、通常の1対1のモードと3対3のチーム同士の対決モードがあるぞ。






▲仁天真明流の後継者ヤマト。主人公だ

友情パワーシステムという、団対戦のみの一発逆転が狙えるシステムも搭載。

| | |
|---|---|
| 8方向 | ×6 |

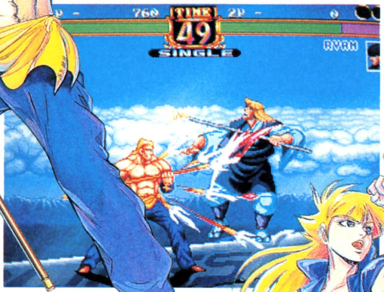



▲1vs1のシングルプレイと3vs3のチームプレイの2つのモードがあるのだ！




▶対決前のお約束、それは会話シーン






▲日本の法極寺で修業を積んだドレイクの鉾攻撃!!






▲幼い頃神隠しに遭い、天狗に育てられたつぐみの必殺技が炸裂!!

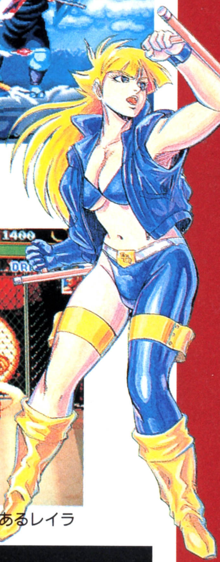



◀3vs3。アニメ調のキャラたち




▶チームプレイでは、好きなキャラを3人選ぶのだ！



▲トンファーとマーシャルアーツの使い手であるレイラ

# ソニックウィングス3

ビデオシステム




▲ステージ1帝都東京。今回も真尾まお等の人気キャラも当然登場するぞ

## 第二次世界大戦が舞台だ!!

人気シューティングゲーム『ソニックウィングス』シリーズの第3弾が遂に登場する。

『2』と同じ様に、ネオ・ジオ対応の横画面縦スクロールシューティングだ！

このシリーズの特徴であるキャラクター、今作では10組の中から選択出来る。ステージデモ等は、そのキャラクター性がより豊かになっているぞ。

それぞれのキャラクターが搭乗する飛行機の差別化も大きく施されている。パワーアップ、溜め撃ち装備の有無、スペシャルウェポンの初期保有数など、それぞれに特徴があるのだ。

ステージ構成も1本道ではなく、ルート分岐しているので、奥の深い楽しみ方が出来るぞ。



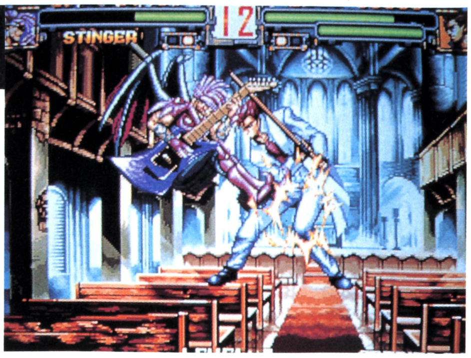

▲北アフリカ砂漠。背景も凝っているのだ！

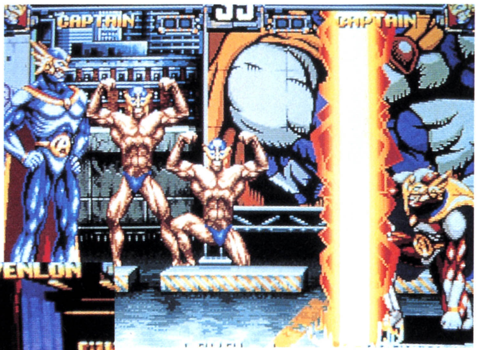
| | |
|---|---|
| 8方向 | ×2 |

# 超人学園ゴウカイザー　テクノスジャパン

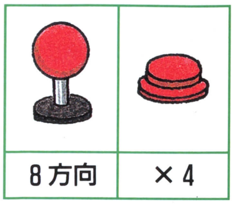
## あの『ゴウカイザー』がいよいよ登場するぞ!!

今か今かと、登場が待たれていた『ゴウカイザー』が、もうそろそろ皆の前に登場するぞ。このゲームはごぞんじのように対戦格闘ゲームだが、様々な点で他のものと格別化をはかっているのだ。その中で、もっとも注目すべき点は、「必殺技トレースシステム」だ。これは、倒した相手の必殺技を、１つだけ自分のものにできるというもの。誰の、どの技を取り入れるかによって、強さや戦法などを変えて、何度も遊べるようになっているのだ。この夏は、『ゴウカイザー』で決まりっしょ！



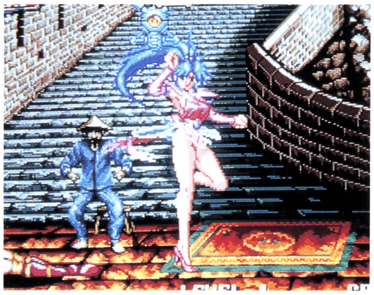



▲同じキャラクターの必殺技を「トレース」すれば、その技をパワーアップすることができるのだ！






▲各キャラクターの大きさは、既存のものよりもはるかに大きくなっているぞ！


▲女性キャラクターは「シャイア」と「かりん」の２人だ



◀「ブライダー」の声は、このゲームのキャラクターデザイナーの大張正己氏が担当！

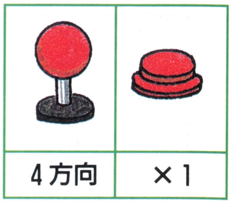
# ススメ!!　マイルスマイル　フウキ

## 簡単操作で楽しめるコミカルドットイート

「フウキ」という新しいメーカーが放つ第１弾のゲームが、この『ススメ!!　マイルスマイル』だ。ルールは至極簡単。マイルかヤード（２人用の時は両方）を操作して、画面内に散らばった秘宝をすべて集めよう。玉子通路（敵はここへ入ることはできない）と呼ばれる場所から敵地に潜り込み、敵地内のすべての秘宝を集めればステージクリアとなる。自分の玉子に戻ることなく秘宝を取り続ければ、高得点も狙えるぞ。また、危なくなった時ボタンを押せば、自分の玉子まで素早く戻ることができるのだ。



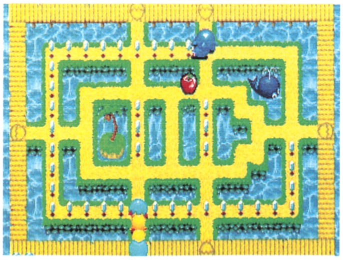

自分のキャラクターや、子分たちが敵に触れるとアウト。９ワールド全49面を、キミはクリアすることができるか！？

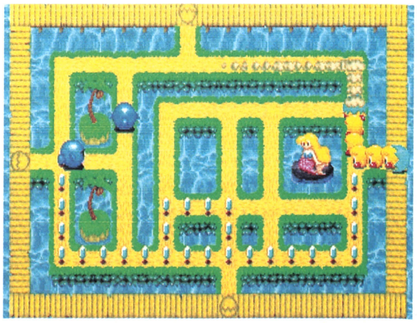




▲２人同時プレイもできる。協力しながらステージクリアを目指そう！


▲玉子に戻らず、連続して秘宝を取り続けて高得点をGET!!


▲ときどき現れるアイテムを取り逃すな！


▶危なくなったらボタンを押して玉子に戻れ

# ゴール！ゴール！ゴール！ ビスコ

## 抜群の操作性。最高のスピード感と爽快感！




サッカーゲームの醍醐味は、なんといってもスピード感と爽快感。それらをトコトン追求したのがこの『ゴール！ゴール！ゴール！』だ。パスしたボールが自動的に選手に渡る「サーチパス」、シュートに強弱をつけるパワーゲージや、ロスタイム制の導入など、新しいシステムが満載だ。また、ゴールシーンのリプレイ機能もついているぞ。選べるチームは全部で28チーム。フォーメーションは６種類の中から選べる。好きなものを選び、優勝目指してキックオフ！




▶反則が見つかると、イエローカードやレッドカードと表示される



▲パワーをためたら狙いを定めてシュート！

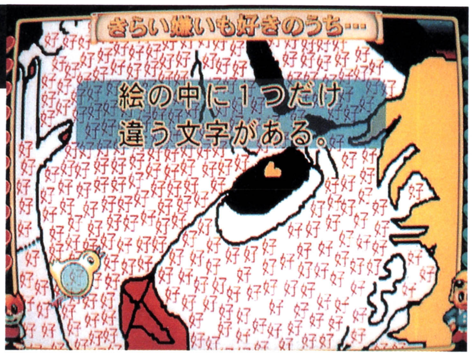


▲もちろんPK戦も再現されているのだ

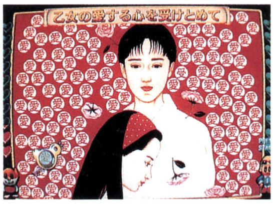
| | |
|---|---|
| 8方向 | ×3 |

# エジホン探偵事務局 セガ

## 沢山の文字の中から仲間ハズレを探そう！




月刊誌「ポップティーン」に、毎号掲載されているコーナー、エジホン。それをビデオゲーム化したのが、この『エジホン探偵事務局』なのだ。プレイヤーの使命は、画面中の絵の中に書かれた沢山の文字から、１つだけある仲間ハズレの文字を探し出すことだ。ルーペを動かし、見つけたら素早くボタンを押そう。できるだけ早く探さないと、制限時間がどんどん減ってしまうので注意が必要だ。しかし、失った制限時間はボーナスステージで回復することができるぞ。




▲「受」という文字を探し出そう！




▲正解すると、画面がクローズアップ




▲ボーナスステージ。とにかくボタンを連打せよ！

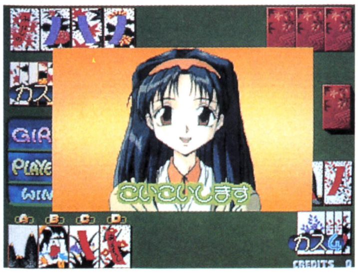
| | |
|---|---|
| 8方向 | ×1 |

# 恋こいしましょ ビスコ

## こいこいで４人の女の子たちと勝負しよう




ビスコから花札を題材としたゲーム、その名も「恋こいしましょ」が出るぞ。プレイヤーは、「こいこい」で、４人の女子高生と対戦する。１人の女の子に対して２回勝つと、次の女の子との対戦に進むことができるぞ。また、対戦する女の子たちの表情はとても豊かで、こちらがこいこいをコールするとホっとした表情をしたり、逆にコールしないと、ショックを受けた表情をしたりするのだ。はたしてキミは４人の女子高生と対戦して、大会優勝者の彼女らに打ち勝つことができるか？



▲余裕があるのなら「こいこい」して、役を増やそう！



▲彼女たちは状況によって表情が変わる



▲「こいこい」では、親がかなり有利なのだ

| | |
|---|---|
| 2方向 | ×1 |

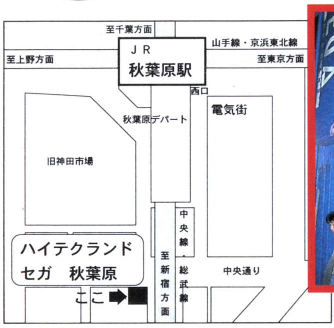
※麻雀パネルにも対応しています

ノーバス細井　代理 やぶそばん竹内

# ゲーセン探偵団

今月のゲーセン

## ハイテクランド セガ　秋葉原






▲夜になると、通りで1番ネオンが目立ってる!!

## 秋葉原の中心地に在り!!

今回の「ゲー探」は、世界的に有名な電気街の秋葉原に行って来たぜ!! ここ秋葉原に、その店ありと謳われている「ハイテクランドセガ　秋葉原」がターゲットだ。このゲーセンは、BIFから4Fと全5フロアーあり、BIFから2Fはビデオゲームが中心で、ゲーマー向き。3Fから4Fは、メダルゲームがところ狭しと置かれていて、どちらかというと一般のお客さんが多い。客層も、小学生から20代後半のサラリーマンまで、幅広い年齢層がゲームを楽しみに来ている。セガの直営店だけあって、自社のゲームがどこよりも早く入荷される。また、2週間ごとにレトロゲームが入れ替わる専用筐体も置いてあるのだ。


B1F
▲ゲーマーたちの熱い戦いの場となっているのだ


◀「セガサターン」が2Fの階段を上がって来たところに置かれている


1F
▲今回『セガラリー・チャンピオンシップ』で決闘を行ったところ


2F
▲大型筐体を中心に、少し古めのゲームがある


3F
◀かなり場所を取る、競艇もののメダルゲームが置けるほどの広さを持つ。だいたい、20代位の人たちが楽しんでプレイしている!!


4F
▶ここも同じく、メダルゲームのフロアーで、コイン落としものや競馬ものが置かれている

### [ ゲームを堪能してください!! ]

「私どもの方では、大人から子供まで分け隔てなく遊べる、ゲーム空間を作るよう心がけています。ぜひ1度、御家族みんなで遊びに来てください!!」(店長の傳刀さん)

**●店名／ハイテクランドセガ　秋葉原●住所／東京都千代田区外神田1-10-9●電話／03 (5256) 8123**



## ゲーセンに来ている人100人に聞きました!!

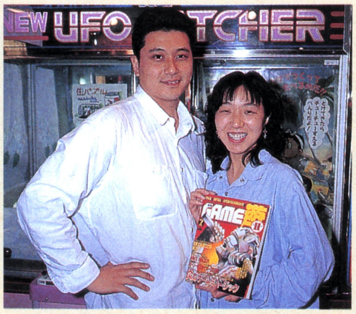
### Q 今、1番読みたいゲームの攻略記事は?

「う～ん、やっぱり気になるのは、カプコンの最新作『ストリートファイターZERO』の攻略。早く見たいよね」。新しいものは、ゲームに限らず早く知りたいってゆーのが、人間の心理だよ。

「最近ハマッてる、『バーチャファイター2』の攻略記事だね。奥が深いゲームだから、この攻略が載ってる本は全部隅々まで読みたい!!」。


▲ガンシューの攻略を読みたがっていたプリティー&ダンディー


◀うわちゃっ!! ビックラしただよ。前回来てくれたときより大人っぽくなった南城征羅



▲『バーチャファイター2』に狂ってると言うサラ兄弟

連続出場記録更新!!


▲またまた、来てくれちゃった、怒涛の快進撃娘まこちゃん2号

| ストZERO | VF2 | ワーヒP | RR | CR | その他 |
|---|---|---|---|---|---|
| 19人 | 18人 | 12人 | 11人 | 10人 | 30人 |

# 底辺対決!! 今ここに、戦慄ほとばしる両雄の戦いが始まろうとしている!! 最弱ゲーマー汚名返上戦!!

## 今月の対戦ゲーム▶セガラリー・チャンピオンシップ



今月の対決のルールについて説明しよう。まず、4人1チーム、ノーバスチームとやぶそばんチームに分かれる。そして、両チーム先鋒、中堅、副将、大将の順番を決め、1人づつ対戦していく。対戦は『セガラリー・チャンピオンシップ』のプラクティスモードのイージーで行う。



▲今回この対決に参加してくれた読者の面々。みんな盛り上げてくれた!!

## 両チーム合わせて8人の強者たち

今回、この「最弱ゲーマー汚名返上戦」に駆けつけてくれた読者の方たち。歴戦の強者もいれば、この対決のために、はるばる大阪から来てくれたありがたい読者もいて、ほんと盛り上げてくれた!!




**4対4**

当初は3対3で予定していたが、応募が多かったため、4対4で勝負することと相成った。

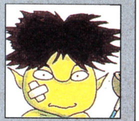


▶勝つ度に沸くノーバスチーム

KMTがゲット。ここで、チーム成績。ノーバス側が2勝のやぶそばん側が1勝。ここで、ノーバスが勝てば優勝決定!! 負ければ代表戦へともつれ込む。大将戦は、前半やぶそばんが先手を走り、デットヒートの末ゴール直前でノーバスが差しきり優勝を決めた!!

**勝 ノーバスチーム**

チームのみんな、よくぞ戦ってくれた。ノーバス非常にうれしー!! 取り合えず、チビ太を叩きのめすための前哨戦はこんなものか。チビ太、次はおまえを叩く!! 首を洗って待ってな!!



**負 やぶそばんチーム**

チビ太のピンチヒッターとして出場したが、自分ではもうちょっとイケると思ってた。なのにこの結果。ガ～ン、惨敗です。他のみんなはがんばってくれたのに…。どうもスンマセン。



## 決戦の火蓋が今、切って落とされた!!

観客どよめく中、バトルは開始された。先鋒戦は、腕に自身ありという2人。双方、言うだけあってなかなかのハンドル捌きを見せてくれた。結果は僅差で、AKIOの勝ち。中堅戦は遊II関西部隊の井野ちゃんと、他の雑誌でトップを飾ったこともあるというSNRで、惜しくも井野ちゃん敗れる。副将戦は、大混乱の末、



▶無念の色を表す井野ちゃん

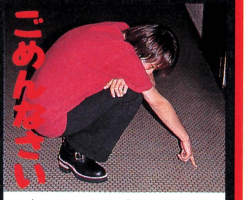


▶やぶそばん側ただ1人の勝者

## ノーバス&チビ太の助っ人募集!!

今号から始まった「最弱～」。ノーバスとチビ太が3人1組のチームを結成して対決だ!! そこで、ここでは両チームの助っ人を2人1組で募集するゾ!! ハガキに代表者の住所・代表者の電話番号・メンバー全員の名前・どちらのチームに入りたいか書いて、下の宛先まで送ってくれ!!

〒101 東京都千代田区神田神保町2-14-304
ゲーム遊II編集部「『ゲー探』助っ人」係




▲当日すっかり「ゲー探」の取材を忘れ、寝過ごしてしまいました。いやはや、ズボラで申し訳ない！ スマン!!

## Q 自分で攻略するならどんなゲームがいいですか？

新作ゲームより少したったゲームの方が攻略してみたいという人の理由は、「全く新しくて、あまりよくまだ解らないゲームより、自分がやりこんでて、自信のあるものの方がいいからね」とのこと。



▲埼玉から駆けつけて来てくれた熱心な読者、Vincent



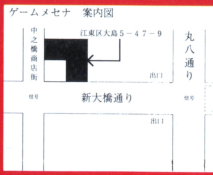
▲鋼鉄ダイナマイト&パオパオカフェ

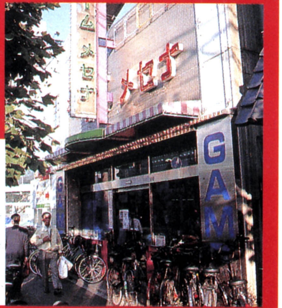
| 首領蜂 | VF2 | RR | ボッツ | VH | その他 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20人 | 19人 | 13人 | 10人 | 9人 | 29人 |

## 次号予告 メセナ大島店に7月4日午後6時 正面入口に遊IIを持って集まれ!!

次回の「最弱～」の対決ゲームは、『ストリートファイターZERO』。当日参加のプレイヤーもOKだから、大勢来てネ!! 「腕に自信あり!!」という人、待ってるよ。

●住所／東京都江東区大島5－47－9 ●電話／03（3637）8965



都営新宿線大島駅A5出口!!

ストリートファイターZERO→ストZERO、バーチャファイター2→VF2、ワールドヒーローズパーフェクト→ワーヒP、Rave Racer→RR、クールライダーズ→CR、サイバーボッツ→ボッツ、ヴァンパイアハンター→VHの略

楽しみながらわかる学院のすべて

# 夢の第一歩が ここからはじまる。

日本初のエンターテイメントクリエイタースクール




**学院説明会 開催**

- ◆7月22日　東京/本学院
- ◆7月26日　大阪・郡山
- ◆7月27日　広島・仙台
- ◆7月28日　福岡・札幌
- ◆8月 2日　長野・静岡
- ◆8月 3日　新潟・名古屋
- ◆8月25日　東京/本学院

各会場にて14：00～開催いたします。
詳しくは、お電話でお問い合わせください。

**声優適性オーディション開催**
◆8月8日東京／本学院
※お電話でお申し込み下さい。

フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

## アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

### 本科

◆現場直結主義でクリエイターを養成◆
[全日制]

| | |
|---|---|
| ゲームクリエイター科 2年制・3年制 | ●ゲームデザイナー●シナリオライター●プログラマー |
| CGアニメクリエイター科 2年制 | ●CGアニメ●CGデザイン●3Dアニメ●キャラクターデザイン |
| マルチメディアクリエイター科 2年制 | ●各種CD-ROMタイトル制作●デジタルサウンド●通信ネットワーク |
| 声優タレント科 2年制 | ●アニメ声優●洋画吹替え●CMナレーター |
| コミック科 2年制 | ●少年コミック●少女コミック●ヤングコミック●コミック原作 |

### 実践夜間専科

◆19:00から学べるプロへの近道◆
[1年制、月曜日・水曜日コース・授業時間19：00～21：30]
《10月生募集・願書受付中》(定員になり次第締め切らせて頂きます。)

| | |
|---|---|
| パソコンゲームクリエイター専科 | ●プログラマー●グラフィッカー●CGアニメ |
| 声優専科 | ●アニメ声優●洋画吹替え●CMナレーター |
| アナウンス専科 | ●DJ●TVアナ●ラジオアナ●スポーツアナ●レポーター |
| コミック専科 | ●少年コミック●少女コミック●ヤングコミック |
| ノベルス専科 | ●ジュニアノベルス●コミック原作●ドラマシナリオ |

**入学案内書無料進呈**

[申込方法]官製ハガキに、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記のあて先までお申込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8　TEL.03-3406-5050　アミューズメントメディア総合学院　ゲーム遊Ⅱ A⑥係

**個別相談随時受付中**[本科、実践夜間専科とも]詳しくはお電話で 0120-41-4600

SCITRON

PONY CANYON

ゲーム誌ゲーマー VS ストリートゲーマー

# 日本最高のゲーマーによる究極の対戦をビデオに完全収録！




**VIDEO 7.21 ON SALE**

なんと1,500円で登場！

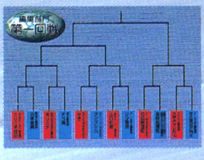
「餓狼伝説3」がスーパーゲーマーによるゲームトーナメントビデオで登場！
餓えた狼たちが一堂に集結。12大ゲーム雑誌部門、
NEO GEO-CD LIVE TOUR、の餓狼3マスターや
ゲーセンからの一般ストリートゲーマー部門に別れ、繰り広げられるバトル、
そして最終的に優勝するのは果たして誰か?!
見応え十分、研究に最適の対戦LIVEビデオだ！

## 餓狼伝説3®
## ROAD TO THE FINAL VICTORY
## -最強王座争奪戦-

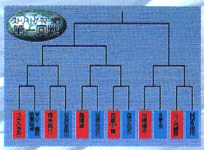
○オープニング
○編集部門　1回戦〜準決勝
★ルールは60秒のノーマルモード、2ポイント先取。
最終ラウンドをノーエディットでお見せします。
○一般部門　1回戦〜準決勝
○編集部門　決勝戦　○一般部門　決勝戦
★ルールは60秒のノーマルモード、2ポイント先取。
全ラウンドをノーエディットでお見せします。
○総合優勝決定戦
○名勝負

SNK

あのK-1グランプリのリングアナでおなじみの
**司会：ボンバー森尾**









**スーパープライス**
**特別価格¥1,500(税込)**
VIDEO only：PCVP-11692
カラー/HiFiステレオ/48分

**餓狼伝説3 DISCOGRAPHY now on sale**

SCITRON 1500 SERIES　CD：PCCB-00179 ¥1,500(税込) NEO・GEOオリジナルバージョン
ARRANGE TRAX　CD：PCCB-00183 ¥2,500(税込) NEO・GEOサウンドトラック
VIDEO & LD「餓狼伝説3」　VIDEO：PCVP-11674　LD：PCLP-00556 各¥4,800(税込) 正統派攻略ビデオ　90分/

---




**また「世界英雄大会」に英雄達(ヒーロー)がやってくる…**

**CD 7・21 ON SALE**

SCITRON 1500 SERIES
ワールドヒーローズパーフェクト

## WORLD HEROES PERFECT

SNK ADK

**ADK SOUND FACTORY**

進化を遂げたシリーズ最新作！
未使用曲、未使用VOICE & S.E.を含むオリジナルサウンドを余すところなく完全収録、解説書 楽譜付
〈収録曲〉ORIGINAL VERSION /VOICE & S.E. COLLECTION
CD：PCCB-00185 ¥1,500(税込)

初回特典
CDケースサイズ
カラーステッカー

**あの不朽の名作が**
**13年ぶりに戻ってきた！**




**CD 7・21 ON SALE**

SCITRON 2000 SERIES
エレベーターアクションリターンズ

## ELEVATOR ACTION -RETURNS-

TAITO ZUNTATA

あの不朽の名作が帰ってきた。最新アクション巨編「ELEVATOR ACTION -RETURNS-」遂にCD化。
新たにアレンジされた楽曲を含む、全てのオリジナル楽曲をV.C.O."CINEMA" MIX。
ゲームの事が隅々までわかるシネマパンフレット風の解説書、「D.E.F.」コンバットマニュアルのWブックレット。
〈収録曲〉ORIGINAL VERSION-V.C.O. "CINEMA" MIX-
CD：PCCB-00185 ¥2,000(税込)

**PONY CANYON INC.**
お求めはお近くのレコード店で。

システム22搭載！ リアルタイム 3ーD CG カッ飛びレーシングゲーム




近日バトル予定、テクを磨いて待ってろよ！












か？それともクルマ(レース)好きか？




最大8人でバトル可能！

**Q1** 街で走っているチューニングカーを見ると思わず目で追ってしまうことがある。

**Q2** マフラーを変えているクルマの音を聞いて「いい音してるなあ」とつぶやいてしまうことがある。

**Q3** タイヤの減り具合をいつも気にし、チェックしている。

**Q4** 信号待ちで一番前に止まるとなぜか気合が入る。

**Q5** ケツからアオられたり、パッシングされると､すぐにバトル･サインだと思い一速落としてアクセルを踏み込んでしまう。

**Q6** S13･R32･AE86などクルマを型式名で呼んでしまう。

**Q7** 高速道路の追越し車線で右にウィンカーを出すことがしばしばある。

**Q8** ロムチューンを知っている。

**Q9** ドリフトが最高のパフォーマンスだと思っている。

**Q10** 峠を走っていると、意識してなくてもサイドブレーキに手をかけている。

上記の項目が3つ以上当てはまれば、キミはレイブレーサー派だ!! レイブレーサーで、バリバリ全開バトルしろ！

- コースは4種類から選択可能！
- リアクティブステアリング搭載！
- 2パターンの視点切替可能！
- すべてのコースにTT(タイムトライアル)モードあり！




月刊ゲーム・ユウ・ツウ
1995 8
No.28
平成7年8月1日発行
第3巻第8号通巻28号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
(毎月1回・30日発行)
編集人・五味川隆
発行人・長田 守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2—3—2
振替口座東京八—一九六一一三番
編集部代表 東京(五三七三)七〇一〇
販売部代表 東京(五三七三)七〇〇一
広告部代表 東京(五三七三)七〇三九
定価五〇〇円(本体四八五円)
雑誌13431-8
大日本印刷株式会社・印刷

T1013431080502